

ЗЛОДЕЯНИЕ



**НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О ТОМ, КАК ЗАХВАТИТЬ МИР**

POWERED BY THE
APOCALYPSE



ВВЕДЕНИЕ

— Ты, может, и злодей, но не **супер**злодей.
— А в чем разница? — В спецэффектах!

«Мегамозг»

«Злодеяние» — это настольная ролевая игра для 2–6 человек. Чтобы сыграть, вы с друзьями собираетесь вместе, за столом или в видеочате, и сообща рассказываете интерактивную историю о придуманных вами персонажах.

«Злодеяние» — это игра о суперзлодеях. Она позволяет вам рассказать историю чудовищных планов, изощренных замыслов, эпических приключений, битв и погонь. Историю темных триумфов и сокрушительных поражений.

Представьте, что вы смотрите любимый мультсериал своего детства или попали на сеанс нового блокбастера. Вот только события на экране не прописаны заранее. Их создаете вы. Вы решаете, что произойдет дальше по сюжету, что скажут и сделают персонажи. Никто из вас не знает, чем кончится история. Вы создаете ее прямо сейчас, словами и действиями своих персонажей.

Это и есть настольная ролевая игра.

Классические настольные ролевые игры рассказывают истории про положительных героев: искателей приключений, детективов или охотников на чудовищ. Другие игры предлагают вам сыграть за антигероя, персонажа спорной морали. Например, игры линейки **World of Darkness (Мир Тьмы)** позволяют вжиться в роль фантастических монстров, которые борются с темными проявлениями своей натуры. А в игре **Blades in the Dark (Клинки во Тьме)** можно играть за банду преступников, которая пытается выжить и преуспеть в мрачном викторианском городе.

Но **«Злодеяние»** предлагает вам нечто иное — примерить на себя личину **суперзлодея**. То есть персонажа не просто злого, а фантастически, гротескно злого. Джокер. Дарт Вейдер. Аурик Голдфингер. Безумный Титан Танос. Вот какого рода будут «герои» ваших историй.

Конечно, вам предстоит не только придумать, но и отыграть своего злодея. Влезть, так сказать, в его шкуру. *Вы* будете описывать, как Доктор Череп дерется с супергероем в кабине падающего вертолета. *Вы* будете говорить за злодея его монолог, когда супергерой угодит в смертоносную западню. *Вы* будете планировать, как бы завоевать мирные королевства ордами троллей и гоблинов. *Вы* будете строить козни, мучить благородных героев, сбрасывать их девушек с моста и угрожать миру неслыханными бедами.

Это и есть **«Злодеяние»**.

КАК ИГРАТЬ?

Чтобы начать игру, вам понадобятся:

- листы злодеев, по числу игроков
- 10-12 шестигранных игральных кубиков (далее **d6**)
- 1 двенадцатигранный игровой кубик (далее **d12**)
- лист франшизы для ведущего

«Злодеяние» рассчитано на компактные и динамичные игры, где каждый эпизод (игровая встреча) занимает от 2 до 4 часов. Игра подойдет и для тех групп, которые собрались сыграть короткое приключение на один раз, и для тех, кто не прочь провести несколько недель или даже месяцев, рассказывая долгую сложную историю.

Во время игры вы говорите то, что говорят ваши злодеи, и описываете то, что ваши злодеи делают. **«Злодеяние»** подразумевает **кинematографичность** действия. Представьте, что за вашим

злодеем наблюдают воображаемые зрители. И описывайте поступки злодея так, как если бы зрители видели его на экране.

Один из игроков станет **ведущим**. Он не создает себе злодея. Вместо этого он:

- создает мир, в котором обитают злодеи
- задает сюжетные конфликты, в которых злодеи смогут участвовать
- отыгрывает второстепенных персонажей
- описывает локации и обстановку
- отыгрывает Героев и другие силы добра, с которыми злодеям предстоит сражаться.
- разрешает спорные ситуации и определяет, к каким последствиям привели действия злодеев

Давайте посмотрим на фрагмент игровой встречи.

Федор позвал Алису, Бориса и Виктора на игру в «Злодеяние». Он предложил им сыграть по миру «60-х, которых не было» — миру обворожительных шпионов, навороченных гаджетов и ядерного супероружия.

Алиса играет за Нефритовую Леди, главу преступного синдиката. Ее подручные взяли в плен британского шпиона Луиса Аркетта, и в этой сцене Леди собирается его допросить.

Федор: Итак, Луис в твоих руках. Твои лакеи сковали ему руки цепью и подвесили над полом комнаты допроса.

Алиса (за Леди): «Ваша храбрость достойна уважения, но, увы, тщетна. Если я не получу ядерные коды, ваша смерть будет мучительной». *(Описывая)* Я нажимаю педаль в полу, и под ногами Луиса открывается бассейн с целым выводком пираний.

Федор (за Луиса): «Зря тратите время. Вы все равно не убьете меня, пока не получите коды. А Отряд Мировой Безопасности уже ищет ваше логово». *(Описывая)* Ты видишь, что Луис борется со страхом — пираний он не ожидал. Но пока что он не намерен проболтаться. Что ты делаешь?

Однако игра в «**Злодеяние**» состоит не только из диалогов и описаний. Чтобы понять, как развиваются ужасающие приключения ваших персонажей, вам также понадобятся правила из этой книги, игральные кубики и лист злодея.

Правило номер один: правила не нужны, если в действиях вашего злодея нет риска или неопределенности. В этом случае события просто происходят — так, как вы их описываете.

К примеру, если ваш преступный гений в свободное время подстригает розы, вам не нужно бросать кубики, чтобы узнать, насколько он успешный садовод. Просто опишите, как он подстригает розы, и это произойдет.

Лист злодея — это анкета, которая показывает, на что способно ваше альтер эго в воображаемом мире игры. В ней с помощью точек и чисел описывается, что ваш злодей может и умеет, насколько он хорош в той или иной области и какими ресурсами располагает.

Но если:

- действия злодея опасны и рискованны
- или от этих действий прямо зависит дальнейшее развитие сюжета
- или злодей делает нечто необычайное и фантастическое

...Тогда вам нужно сделать **ход**.

Ходы — это особые правила, которые разрешают конфликты, структурируют историю и вносят в нее элемент случайности.

Правило номер два: у каждого хода есть условие запуска. Это значит, что ход делается, только если в истории происходят определенное событие-триггер. Повествование определяет правила, а не наоборот.

Обычно ходы делаются при

Например, ход **Столкнуться** помогает вам разрешать боевые ситуации и узнавать, к чему привела битва, поединок или побоище. Но если вы просто скажете: я сталкиваюсь с Героем! — ничего не произойдет. Вашему злодею нужно внутри истории вступить в бой с Героем, чтобы запустить этот ход. Только в этом случае вы бросаете кубики.

помощи *характеристик*. Взгляните на лист вашего злодея. Видите там слова: «Злоба», «Устрашение», «Драка», «Воровство» и т.д.? Это и есть *характеристики*.

У злодеев есть три основные группы характеристик.

Черты — это врожденные способности и склонности характера.

Навыки — это умения, полученные опытом, обучением и практикой. **Ресурсы** — это полезное имущество и «активы» злодея; то, чем он владеет и обладает.

У каждой *характеристики* есть рейтинг. Напротив каждой характеристики вы можете видеть ряд из незакрашенных точек. Исходя из того, каким вы видите вашего злодея, его сильные и слабые стороны, вы закрашиваете точки и определяете рейтинги злодейских характеристик.

Когда вы делаете ход, каждая закрашенная точка **Черты** или **Навыка** обозначает один шестигранный кубик (d6). В зависимости от того, что именно и как именно делает ваш злодей, вы делаете ход при помощи конкретной **Черты** и конкретного **Навыка**. Чтобы узнать результат хода, вы бросаете запас шестигранных кубиков, равный сумме используемых *характеристик*.

Допустим, напротив слова **Коварство** на листе вашего злодея все точки не закрашены. Это значит, что **Коварство** этого злодея равно 0: это предельно прямолинейный и бесхитростный персонаж, он привык действовать «в лоб». 1 закрашенная точка значит, что этот злодей не особо хитер, но все же может порой выдать коварный план или убедительно солгать. 2 закрашенных точки означают, что злодей весьма изворотлив. А 3 закрашенных точек говорят, что этот злодей обладает поистине дьявольским лукавством и хитроумием.



Если на кубике выпадает 5 или 6 — это успех. Количество успехов означает следующее:

- **0 успехов — провал.** У злодея будут неприятности, и он не получает того, чего хотел.
- **1 успех — частичный успех.** Злодей преуспел, но с оговорками. Возможно, у его поступка будут непредвиденные последствия. Или за успех придется заплатить. Или результат не так хорош (плох), как хотелось бы.
- **2–3 успеха — полный успех.** Злодей успешно делает именно то, что задумал.
- **4–5 успехов — исключительный успех.** Злодей не только делает задуманное, но и получает дополнительное преимущество.

Всякий раз, когда злодей достигает полного успеха, ведущий получает 1 **Очко Крушения** (см. раздел «Очки Крушения»).

КТО ТАКОЙ «СУПЕРЗЛОДЕЙ»

Так за кого вам все-таки предстоит играть? Что мы вкладываем в понятие «суперзлодей» и чем оно отличается от обычного «преступника», «негодяя» или «тирана»?

В этой игре суперзлодей — это персонаж, который **творит фантастическое зло с фантастическим размахом**.

В рамках этого определения ваш персонаж может быть кем угодно: сумасшедшим ученым, инопланетным коллективным разумом, злым волшебником, чудовищным мутантом, гениальным гангстером и т.п.

Суть в том, что суперзлодеи не совершают *обыденные* преступления. Они не грабят квартиры, не мошенничают с налоговыми счетами и не сверлят стены в десять часов вечера.

Вместо этого суперзлодеи стремятся захватить мир, галактику, а то и Вселенную. Они грозят уничтожить целые города. Они грабят банки при помощи суперспособностей. Они пытаются развязать ядерную войну. Они мстят обидчикам, уничтожая все, что тем дорого. Цели суперзлодеев дерзки и глобальны, а методы поражают воображение.

Может ли суперзлодей совершать более приземленные злодеяния, например, пнуть собаку? Может. Но не в этом его основная сюжетная роль. Настоящее призвание суперзлодея — создавать глобальные угрозы, которые задают истории высокие ставки.

Суперзлодеи всегда в чем-то исключительны. У них есть таланты и способности, недоступные простым смертным. Фантастические примочки и колдовство, мастерство воина и гениальный интеллект — вот лишь немного из их арсенала. А самые могущественные злодеи способны нести разрушения и гибель, используя сразу множество качеств. Скажем, император Палпатин из эпопеи «Звездные войны» — он и хитроумный манипулятор, и мастер светового клинка, и знаток Силы.

ПОЧЕМУ ЗЛОДЕИ

Но какой смысл играть в суперзлодея? Едва ли кто-то из нас хотел бы считаться *по-настоящему* злым человеком в реальной жизни. Не будет ли естественнее ли играть за тех, чья мораль нам близка и понятна? Зачем играть за зло?

Если вы совсем не согласитесь с ответом, который дан ниже — скорее всего, эта игра не для вас. В противном случае, добро пожаловать.

Потому что суперзлодеи обалдеть какие крутые.

Вспомните фильм «Темный Рыцарь». Джокер получает от мафии целую гору денег... и тут же сжигает ее, а заодно и связанного бухгалтера мафии. Брр, жуть какая. Но в то же время... разве это не круто? Вот так вот взять и спалить кучу денег во имя идеи? А бухгалтер был, в общем-то, мерзким типом. Не больно-то его и жалко. И разве нам порой не хочется быть такими же бесшабашными, как Джокер? Поступать так же лихо и дерзко, не заботясь о последствиях? Иногда нам так не хватает его остроумия, шарма и бесстрашия.

Или возьмем, например, «Звездные войны». Кто из персонажей вам вспоминается? Готов поспорить, что Дарт Вейдер одним из первых приходит на ум. В реальной жизни такой субъект вряд ли вызвал бы у нас симпатию. Он тиран, массовый убийца, палач на службе кровавой диктатуры. Но при этом он настолько крут, что стал символом целой франшизы. Он хладнокровен и храбр, он мастер сражений и харизматичный лидер. Его черный доспех и размеренное дыхание создают образ грозного и уверенного в себе полководца.

А как насчет Лекса Лютора, архиврага Супермена? Да, он аморальный, безжалостный социопат. В реальной жизни мы бы держались от такого подальше. Но в фильмах и комиксах он,

простой смертный, выходит на бой против сверхсильного неуязвимого полубога. Раз за разом Лютор бьется с Суперменом на равных и создает ему проблемы, используя только свой гениальный ум и богатство. Такое невольно восхищает.

Короче говоря, суперзлодеям просто положено быть харизматичными, умными, стильными, опасными и завораживающими. Иначе бы они не были **«супер-»**.

И пусть нам порой неловко это признавать, но суперзлодеи легко находят путь в наши сердца. Фанатов Джокера в мире едва ли не больше, чем фанатов Бэтмена. В Интернете можно найти тысячи мемов с цитатами императора Палпатина. Многие поклонники сериала «Доктор Кто» покупают статуэтки Далек (кровожадных пришельцев-ксенофобов, похожих на гигантские перчатки).

Поэтому мы и предлагаем вам сыграть в **«Злодеяние»**. Чтобы вы с друзьями могли насладиться этим обаянием вымышленного зла. На несколько часов сбросить ограничения морали в безопасности выдуманного мира и вместе рассказать свою историю о крутых плохишах.

СТРУКТУРА КНИГИ

Эта книга состоит из 7 глав.

-  **Глава 1, «Введение»**, вы только что закончили читать. Она объясняет основные принципы игры в **«Злодеяние»**.
-  **Глава 2, «Жанры и структура игры»**, поясняет, какие именно истории вы можете рассказать в этой игре и как их структурировать.
-  **Глава 3, «Персонаж»**, содержит руководство по созданию вашего суперзлодея.
-  **Глава 4, «Базовые ходы»**, рассказывает об основных правилах игры.
-  **Глава 5, «Архетипы»**, перечисляет узнаваемые злодейские образы, которые вы берете за основу при создании персонажа, и описывает их особые возможности.
-  **Глава 6, «Франшиза»**, поможет создать мир вашей истории, задать основные конфликты и выбрать формат игры.
-  **Глава 7, «Ведущий»**, содержит правила для ведения игры.

Если вы планируете участвовать в **«Злодеянии»** в качестве игрока, можете прочитать только главы 3, 4 и 5. Этого достаточно, чтобы создать персонажа и начать игру. Если же вы собираетесь вести игру, то вам нужно прочитать всю книгу.



ЖАНРЫ И СТРУКТУРА

— Эта история — полная чушь, как раз из тех,
в которые люди сейчас верят!

Мистерио, «Человек-Паук: Вдали от дома».

Играя в **«Злодеяние»**, вы можете рассказать самые разные истории. Отправьтесь в миры «меча и магии» или в далекие галактики будущего; сделайте игру про тайные организации или про сверхлюдей в цветных трико. **«Злодеяние»** также позволяет играть по уже существующим сеттингам, вроде вселенной комиксов DC или миру Средиземья. За вашим столом ведь нет закона об авторских правах, так что никто не запретит вам отправиться в Готэм или Мордор.

Мы предлагаем вам на выбор 4 жанра, которые больше всего подходят для игры в **«Злодеяние»**.

ФЭНТЕЗИ

Диковинные земли. Древние пророчества. Магия и чудеса. Необычные расы и удивительные существа. Фэнтези — жанр, ведущий свою родословную от древних эпосов, мифов и легенд. Действие таких историй обычно происходит в глубокой древности нашего мира или же в полностью вымышленном «параллельном» мире. Впрочем, фэнтези может быть и «городским»: тогда древнее волшебство просачивается в знакомый нам мир, а гномы, чародеи и вампиры бродят по улицам современных городов.

Как бы то ни было, в великих легендах всегда есть место великому злу. Безумные маги плетут коварные замыслы в черных башнях. На мир вот-вот хлынут армии Темного Лорда. Грозное чудовище нападает на мирные селения, а гильдии воров и ассасинов купаются в несметных богатствах.

Знаковые произведения в жанре фэнтези:

- «Властелин колец»
- «Гарри Поттер»
- «Файлы Дрездена»
- «Аватар: Легенда об Аанге»
- «Кодекс Алера»

КОСМОПЕРА

Бескрайние космические просторы. Экзотические планеты. Обаятельные авантюристы, бороздящие космос в поисках удачи и приключений. Инопланетяне, разумные роботы и удивительные технологии далекого будущего.

Но и в самом далеком будущем процветает зло. Безумные ученые и инопланетные захватчики, межзвездные преступные синдикаты и галактические империи наводят ужас на планеты и галактики в своем стремлении к абсолютной власти над вселенной.

Знаковые произведения в жанре космооперы:

- «Звездные войны»
- «Звездный путь»
- «Доктор Кто»
- «Звездный крейсер „Галактика“»

ПАЛЬП

Шпионские заговоры. Навороченная техника. Правительственные секреты. Соблазнительные красавцы и красавицы в рядах тайных спецслужб и секретных обществ. Пальп берет знакомый нам мир и вписывает в него всякие диковинки: безумные технологии, мистические артефакты, теории заговора и тайные войны за кулисами истории.

Здесь есть где разгуляться злу. Сумасшедшие миллиардеры и супер-террористы планируют глобальные катастрофы. Тайные общества стремятся к мировому господству. Преступные картели охотятся за древними сокровищами, а зловещие секты хотят ввергнуть мир в хаос.

Знаковые произведения в жанре палп:

- «Индиана Джонс»
- «Люди в черном»
- «Хеллбой»
- «G.I. Joe»
- Кинофраншиза о Джеймсе Бонде

СУПЕРГЕРОИКА

Мир выдающихся личностей и сверхчеловеческих способностей. Мир, где с великой силой приходит великая ответственность, и лишь красивые люди в ярких костюмах могут спасти человечество от катастрофы. Мир супергероев похож на наш, но он всегда более продвинутый, красочный и насыщенный событиями.

Но главное, в нем всегда найдутся те, кто использует великую силу во зло. Колоритные психопаты и мутанты-экстремисты, гангстеры в суперкостюмах и бунтующие роботы — все они подвергают мир опасности, и каждая их схватка с героями становится настоящим шоу.

Знаковые произведения в жанре супергероики:

- «Бэтмен»
- «Люди Икс»
- «Лига Справедливости»
- Киновселенная Марвел

СТРУКТУРА ИГРЫ

Вне зависимости от выбранного жанра, ваша игра будет выстраиваться по определенной структуре.

Напомним, что в основе игрового процесса **«Злодеяния»** лежит принцип **кинematографичности**. То есть игра симулирует сюжеты и динамику мультсериалов, фильмов-блокбастеров и многосерийных эпоей. Поэтому правила и структура игры во многом строятся на теориях драматургии и базовых принципах «сторителлинга» (искусства рассказывания историй).

Игра состоит из следующих блоков:

Ход — рискованное действие, которое предпринимает персонаж. К примеру, вступить в бой или устроить переговоры.

Сцена — отрезок игры, связанный единством места и времени. К примеру, драка в баре или полет в космосе.

Эпизод — игровая встреча, состоящая из ряда сцен. Эпизод **«Злодеяния»** можно сравнить с серией телесериала или главой в книге.

Арка — законченная история с завязкой, развитием, кульминацией и развязкой. Ее можно сравнить с сезоном телесериала или с одной книгой многосерийного цикла. Иногда арка разрешается за один эпизод. Но чаще развитие арки занимает несколько игровых встреч.

Франшиза — совокупность всех арок, действие которых разворачивается в одном сеттинге. Вроде киновселенной Marvel, вселенной комиксов DC или эпопеи «Звездные войны».

АКТЫ ИГРЫ

Поскольку «Злодеяние» симулирует произведения популярной культуры, игровой процесс тесно связан с системой **актов**.

Напомню, что в «Злодеянии» завершенная история называется **аркой**.

Обычно принято говорить о трех актах любой истории. Завязка, перипетии и развязка. Но в «Злодеянии» каждая **арка** делится на **6 актов**.

Акты сменяют друг друга по мере того, как развиваются события в вашей игре. И то, до какого акта дошло действие, прямо влияет на правила. Акты определяют:

- насколько сильный урон получают ваши злодеи;
- сколько Очков Крушения одновременно может использовать ведущий;
- что может произойти дальше.

Сейчас мы разберем каждый из шести актов с точки зрения классической драматургии. Затем мы «перевернем» каждый акт и взглянем на него с точки зрения злодеев.

1 акт. «Зов к приключениям».

В большинстве эпических историй есть момент, когда герои покидают привычный им мир и отправляются на поиски приключений. И, как правило, герои это делают не потому что сильно хочется, а потому что они вынуждены двинуться в путь.

Кто же вынуждает героев? Конечно же, злодеи. Фродо Бэггинс бежит из Шира, потому что его преследуют Черные Всадники.

Примечание. Названия актов позаимствованы из книг по сценарному мастерству: «Анатомия истории» Д. Труби, «Спасите котика!» Б. Снайдера и «Путешествие писателя» К. Воглера.

Бэтмен выезжает в ночь, потому что Джокер или Двумкины снова устроили погром в центре города.

Короче говоря, в этом акте злодеи первыми делают ход. Они планируют, собирают информацию, воруют материалы. Движимые своими мотивами, злодеи проявляют агрессию и нарушают привычный распорядок. Их действия создают конфликт и запускают сюжет.

2 акт. «Первый порог».

Та сцена, когда злодеи впервые лицом к лицу сталкиваются с Героями, своими самыми опасными врагами. В этот момент планы злодеев натываются на сопротивление, а зритель понимает: у зла есть достойные противники.

Встреча лицом к лицу не всегда подразумевает насилие. Злодей и герой вполне могут сойтись за игрой в шахматы или просто поговорить по телефону. Например, Джеймс Бонд часто знакомится с очередным суперзлодеем за карточным столом или на званом вечере. И под прикрытием светской беседы дает понять, что знает о планах злодея и намерен им помешать.

В любом случае, в этом акте злодеи впервые встречают серьезное сопротивление своим замыслам и сталкиваются с исходящей от Героев угрозой.

3 акт. «Плохие парни наступают».

Фаза приключений, перипетий и активной борьбы. Силы добра мобилизуются, и злодеям приходится потрудиться, чтобы достичь своих целей. Погони, драки, планы и контр-планы громоздятся один на другой. Новые локации и персонажи появляются в сюжете.

Обычно это самая долгая часть истории. Герои и другие силы добра активно противостоят злодеям, и те вынуждены отвечать. Они ищут новые способы одолеть Героев, ставят преграды

на пути своих врагов, планируют все новые хитрости и атакуют исподтишка.

4 акт. «Главное испытание».

Важнейший момент истории, решающее испытание для всех участников. От его исхода зависит финал основного конфликта арки.

Это та часть истории, когда Индиана Джонс и его враги-нацисты одновременно попадают в тайную сокровищницу. Джеймс Бонд проникает в логово злодея, который как раз готов запустить орудие Судного дня. Часы на бомбе, способной взорвать планету, отсчитывают минуты до взрыва, но команда героев уже спешит ее обезвредить.

Строго говоря, *главное испытание* само по себе может стать финалом арки. Но когда в фокусе истории находятся злодеи, из этого акта органично вырастают еще два витка истории.

А именно:

5 акт. «Темнейший час».

Тот момент, когда у злодеев все хорошо, а для героев все пропало. Злодеи почти взяли верх и добились своего, силы добра повержены, до победы зла рукой подать. Звезда Смерти вышла на огневую позицию и готова взорвать базу повстанцев. Счетчик бомбы дошел до 00:05. Герои подвешены над ямой с шипами или бассейном с акулами.

6 акт. «Кульминация и развязка».

Момент наивысшего напряжения и восторга зрителей. Сюжет вырывается из *темнейшего часа*, как ракета из шахты. Раскрывается главная тайна, которая все меняет. К героям поспевает неожиданная помощь. Рухнувший в пропасть герой выбирается наверх и возвращается в схватку.

Здесь силы добра обычно восстают, вырывают победу из рук злодеев и одерживают верх... или терпят окончательный провал, проигрывают в последнем отчаянном усилии. Финал истории вы должны выяснить вместе. Играйте, чтобы узнать, что случится.

Длительность актов разнится от истории к истории. Иногда события развиваются динамично, иногда более плавно и неспешно. Акт *«Темнейший час»* может длиться буквально одну сцену, тогда как акт *«Плохие парни наступают»* может занять несколько эпизодов. Когда вы играете или ведете игру, ориентируйтесь на события-маркеры, описанные выше. Не пытайтесь насильно подтолкнуть игру к наступлению того или иного акта. Течение игры само выведет вас, куда нужно.

ТОН ИГРЫ И ВЗРОСЛЫЕ ТЕМЫ

Мы специально не поставили этот раздел в самое начало книги, чтобы не утомлять вас нотациями. Мы оптимистично надеемся, что большинство из тех, кому может понравиться **«Злодеяние»** — взрослые люди, которые умеют быть чуткими к чувствам других и отличать вымысел от реальности.

Тем не менее, мы бы хотели сказать несколько слов о темах этой игры.

Игра в суперзлодеев невозможна без совершения персонажами злодейств. А значит, игроки будут от лица своих альтер эго делать вещи, которые могут задеть других за живое. Захват заложников, казни, массовые убийства, порабощение и геноцид — все это может случиться внутри игры. Но все это, к сожалению, существует и в реальности, и потому может вызвать у участников игры отторжение и негативные эмоции, испортить удовольствие от игры.

Мы убеждены, однако, что **«Злодеяние»** подходит для самых разных игровых групп и не имеет жестких возрастных ограничений, так как правила и термины игры очень адаптивны. Даже слово «пытки» в этой игре может обозначать как полноценные истязания, так и забавные цветные спецэффекты, от которых персонаж как бы испытывает боль.

Так что если вы хотите, чтобы ваша игра была безобидным эскапизмом, где ваши злодеи выносят из банков туго набитые мешки с нарисованным знаком доллара — это замечательно, игра вполне подходит для таких историй. Если же вы хотите сделать суровую игру по жестокому миру, чтобы ваша злодейская организация напоминала реальные диктатуры или преступные группировки — хвала вам за серьезный подход, попробуйте и это! Считаете, что в вашей истории никто



не должен умирать — это ваше право. Хотите, чтобы в вашей истории персонажи погибали направо и налево — это опять же ваше право.

Убедитесь только в том, что выбранный стиль всех устраивает. Не стесняйтесь (особенно если вы ведущий) попросить игрока немного «снизить градус» его персонажа. Если кто-то из игроков проявляет неуверенность и смущение от какой-то идеи, обсудите это с ним и придите к компромиссу. Возможно, что-то стоит оставить «за кадром» или не акцентировать на этом внимание.

И еще одно общее замечание, прежде чем мы с этим закончим. Прелесть **супер**злодеев как раз в том, что как бы правдоподобны и страшны они не были, они надежно заперты в красочных чертогах нашей фантазии. Вне пределов реального зла.

Император Палпатин и лорд Волдеморт, безусловно, имеют некоторые черты реальных диктаторов и тиранов. Но по театральной манере поведения и фантастическим способностям они куда ближе сказочному Кощею Бессмертному, чем Пол Поту и Иди Амину.

Джокер воплощает, конечно, наши реальные страхи перед террористами и серийными убийцами. Но его планы столь запутаны, а исполнение их столь невероятно, что он куда больше похож на мифического бога-озорника, чем на реального террориста.

Короче говоря, **«Злодеяние»** предлагает пробудить фантазию и поиграть с безобидным вымышленным злом, а не пугать себя и других отблесками реальных ужасов. Будьте злодеями внутри игры, но проявите доброту и понимание вне ее.



ПЕРСОНАЖ

— Этот город заслуживает преступника высшего класса. И я его предоставлю.

Джокер, «Темный Рыцарь»

Для игры в «**Злодеяние**» вам нужно создать **злодея**. Это ваше альтер эго в игровом мире, чей образ вы примерите на себя и чьи действия станут основой для сюжета.

Когда вы играете, вы рассказываете историю развития вашего злодея. Причем развивается он не только *внутри игрового мира*, но и *в рамках франшизы*. То есть, за время игры злодей становится не только более могущественным и умелым, но и более значимым для франшизы. Его всё больше любят воображаемые зрители.

На начало игры у вашего злодея будет лишь несколько крутых способностей и сильных навыков. Это не значит, что он слабак. Просто воображаемая аудитория вашей франшизы еще не очень хорошо его знает.

Игра похожа на снежный ком крутизны. Чем больше ваш злодей планирует, рискует и борется, тем он интереснее воображаемым зрителям. Чем он интереснее зрителям, тем сильнее и опаснее становится. А чем у него больше сил и способностей, тем быстрее растет его популярность. И так по кругу.

Между прочим, даже Джокер был когда-то всего лишь «злодеем недели». А в его активе имелась только странная одержимость игральной картой, и он даже не шутил особо, представляете? Зато посмотрите на него теперь!

КРЕДО ЗЛОДЕЯ

Вот что вам стоит делать, когда вы играете в **«Злодеяние»**.

Мыслите зрелищно

Представьте, что ваша игра — это красочный мультсериал, фильм или телешоу. Что делают злодеи в таких историях? Они впечатляют и удивляют. Они строят фантастические планы и применяют безумные способности. Так дайте волю воображению! Играйте так, чтобы ваш злодей поразил, ужаснул и, быть может, даже заморозил ваших воображаемых зрителей.

Поддайтесь темной стороне

У вашего злодея может быть печальная предыстория, симпатичная мотивация или достойные качества. Но все же он **злодей**. Выпустите на волю своего внутреннего мерзавца. Пусть ваши персонажи будут жестокими, коварными, алчными, лживыми, высокомерными. Пусть они ломают чужие жизни, притесняют слабых и угрожают невинным.

Примите Крушение

Ваши злодеи вовсе не обязаны проигрывать и уж тем более не должны заранее мириться с поражением. Но массовая культура пестует истории, где добро побеждает зло, правда и честность одерживает верх, а пороки наказываются. Психологи называют это **«базовой иллюзией торжества справедливости»**: нам хочется верить в гармоничный и правильный мир, поэтому мы создаем его в историях.

И **«Злодеяние»** отражает эту тенденцию. Поэтому будьте готовы к тому, что в какой-то момент Герои спутают вам планы, а ваши злодейства окончатся поражением. Смысл игры не в том, чтобы Зло победило любой ценой. Смысл в том, чтобы история получилась красочной, драматичной и захватывающей.

Играйте, чтобы узнать, что случится

Не заставляйте игру следовать определенному сценарию. У вас есть опоры сюжета: архетипы, формат франшизы, структура из шести актов. Но их цель в том, чтобы задать направление, а не ограничить. Следуйте за персонажами. Развивайте историю из сцены в сцену, не составляя жестких планов наперед. Будьте готовы удивиться.

АВТОРИТЕТ

Авторитет — это, возможно, самая важная характеристика злодея в игре.

Авторитет отражает сразу три вещи.

- Авторитет демонстрирует вашу репутацию среди злодеев. Чем больше у вас Авторитета, тем сильнее вас уважают и боятся другие злодеи.
- Авторитет показывает, насколько серьезно относятся к вам силы добра и простые жители игрового мира. Чем больше у вас Авторитета, тем более опасным злодеем вас считают.
- Авторитет показывает, насколько вы нравитесь воображаемым зрителям. Чем больше у вас Авторитета, тем сильнее зрители хотят видеть вас на экране.

Как получить Авторитет

Получить Авторитет можно тремя способами.

Во-первых, вы получаете Авторитет, когда воплощаете в жизнь свой **Мотив** и/или **Замысел** (см. раздел «Мотив и Замысел»).

Во-вторых, вы получаете Авторитет, когда делаете **ход порока** своего архетипа (см. главу «Архетипы»)

В-третьих, вы получаете *Авторитет*, когда закрепляете или гасите **Обязательство** другому злодею (см. раздел «Обязательства»).

Зачем нужен Авторитет

Вы можете тратить *Авторитет*, чтобы:

- восстанавливать **Сюжетную Броню** (см. раздел «Сюжетная Броня»)
- повышать характеристики вашего злодея
- приобретать новые способности и ресурсы (см. раздел «Развитие злодея»).

Ваш *Авторитет* не может опуститься ниже 0.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Далее изложены те пункты, следуя которым, вы сможете создать своего злодея.

Помните, что данные ниже правила призваны помогать вам, а не ограничивать. Вы можете создать злодея любого возраста, пола, расы и происхождения, какого пожелаете. Хоть прекрасную колдунью-воительницу, хоть тысячелетнего космического червя. Правила лишь помогают придать вашим идеям форму и приспособить их под механику игры.

МОТИВ И ЗАМЫСЕЛ

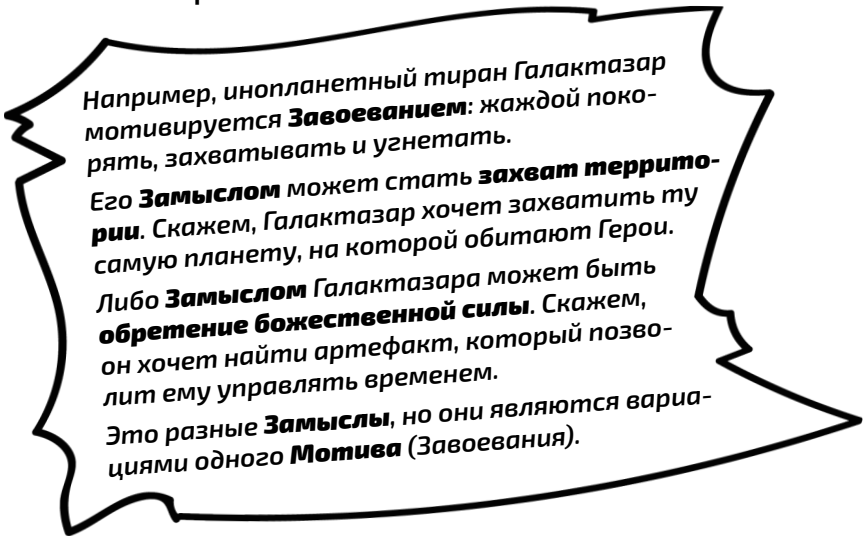
Любой персонаж, будь то герой или злодей, начинается с ответа на вопрос «чего он хочет?» Если персонаж ничего не хочет, интересной истории с ним не получится.

А уж чтобы стать интересным и популярным **супер**злодеем, нужно *очень сильно* чего-то хотеть.

Мотив — это управляющее желание вашего злодея. Он помогает создать цельный образ персонажа и подсказывает вам, как злодей может поступить в той или иной ситуации.

Когда злодей воплощает в жизнь свой **Мотив**, он получает 1 пункт Авторитета.

Некоторые форматы франшизы (см. главу «**Франшиза**») подразумевают, что **Мотив** можно углубить выбором **Замысла**. Если **Мотив** — это общее стремление, то **Замысел** — вполне конкретная цель. Каждый **Мотив** содержит несколько вариантов **Замысла** на выбор.



Например, инопланетный тиран Галактазар мотивируется **Завоеванием**: жадной покорять, захватывать и угнетать.

Его **Замыслом** может стать **захват территории**. Скажем, Галактазар хочет захватить эту самую планету, на которой обитают Герои.

Либо **Замыслом** Галактазара может быть **обретение божественной силы**. Скажем, он хочет найти артефакт, который позволит ему управлять временем.

Это разные **Замыслы**, но они являются вариациями одного **Мотива** (Завоевания).

Если формат франшизы подразумевает выбор **Замыслов**, то всякий раз, когда злодей воплощает свой **Замысел** (пусть даже на краткое время), он получает 3 пункта Авторитета.

После успешного воплощения **Замысла** вы можете сменить этот **Замысел** на другой в пределах того же **Мотива**.

Вы можете заметить, что Замыслы сформулированы не очень конкретно. Это сделано специально, чтобы вы могли адаптировать **Замысел** под вашу историю. Например, **захват территории**

может означать как завоевание маленькой деревни, так и покорение целой галактики. Все зависит от сеттинга, персонажей и завязок истории.

Когда вы создаете злодея, прежде всего выберите один из 5 **Мотивов**.



Завоевание

*«Власть! Абсолютная власть!»
Дарт Сидиус, «Месть ситхов».*

Злодеи с этим **Мотивом** жаждут власти и контроля. Они хотят править и принуждать, навязывать свою волю другим, покорять города и миры. Одни видят во власти средство для создания «лучшего мира». Других влечет сама возможность командовать, запугивать и ставить на колени.

Вы берете 1 пункт **Авторитета**, когда захватываете контроль над чем-либо или кем-либо.

Замыслы Завоевания:

- обрести божественную силу
- захватить территорию
- сломить непокорность



Обогащение

*«Я бизнесмен, скупающий активы.
И вы один из них».
Чарльз Огастес Магнуссен, «Шерлок».*

Злодеи с этим **Мотивом** творят зло ради богатства, комфорта и обладания ценностями. Они берут то, что захотят. Они любят владеть редкими вещами, жить в роскоши и кичиться богатством. Их влечет возможность отнимать что-то у других и владеть тем, чего лишены жалкие людишки.

Вы берете 1 пункт Авторитета, когда завладеваете чем-то ценным или редким.

Замыслы Обогащения:

- завладеть уникальным
- обрести несметное богатство
- обобрать кого-то до нитки



Разрушение

*«Уничтожить! Уничтожить! Уничтожить!»
Далеки, «Доктор Кто».*

Злодеи с этим Мотивом жаждут жечь и уничтожать. Они хотят убивать людей, истреблять народы, взрывать планеты и распылять галактики. Часто в этих ужасах есть какой-то безумный смысл: «очищение» общества, спасение мира от перенаселения и т.д. Но порой разрушение и хаос для злодея самоценны. Неважно, что горит, лишь бы горело.

Вы берете 1 пункт Авторитета, когда уничтожаете что-то полезное или благое.

Замыслы Разрушения:

- совершить массовое убийство
- разрушить процветающую структуру
- уничтожить невосполнимое



Месть

*«Клянусь могилой отца, Человек-Паук заплатит!»
Гарри Озборн, «Человек-Паук».*

Злодеи с этим Мотивом уверены, что с ними обошлись несправедливо, и хотят наказать виновных. Такие злодеи бывают крайне трагическими фигурами, ведь им и правда могли причинить боль. Но их не волнует, сколько невинных людей

пострадает от их жажды мщения, а исходная несправедливость бледнеет и меркнет по сравнению с теми жестокостями, которые злодей готов обрушить на обидчика.

Выберите цель своей мести: личность, группу или организацию. Вы берете *1 пункт Авторитета*, когда делаете жизнь вашей цели хуже и тяжелее.

Замыслы Мести:

- убить
- отнять самое дорогое
- уязвить и унижить



Порча

*«Когда припрет, эти цивилизованные люди... они сожрут друг друга».
Джокер, «Темный рыцарь».*

Злодеи с этим Мотивом хотят опорочить и испортить более положительных персонажей. Им приятно, когда другие предают свои идеалы, нарушают правила и преступают закон. Зачастую доказать чужую порочность для этих злодеев куда важнее, чем получить какую-то выгоду или остаться в живых.

Вы берете *1 пункт Авторитета*, когда убеждаете или вынуждаете кого-то поступить против его убеждений.

Замыслы Порчи:

- заставить другого злодея переступить черту
- устроить моральное падение Героя
- раскрыть миру ужасную правду

Теперь вам нужно выбрать **архетип**. Это узнаваемый злодейский образ, который появлялся во многих историях разных жанров. Архетип дает общее понимание того, «о чем» ваш персонаж, как его отыгрывать и каковы его возможности.

Вам на выбор предлагается 9 злодейских образов. Глава **«Архетипы»** описывает их подробно, здесь же дано краткое определение. Также здесь приводятся примеры известных злодеев, с которых списан каждый архетип.

Босс. Глава могущественной преступной организации. Внушает страх как врагам, так и подчиненным. Мастер шантажа, тайных сделок и скрытого влияния. Например, Эрнст Ставро Блофельд и Аурик Голдфингер из фильмов о Джеймсе Бонде, Кингпин из комиксов Marvel, Пингвин из комиксов DC.

Император. Жестокий и грозный тиран, правитель темных земель. Искусный стратег и манипулятор. Часто имеет в своем распоряжении армии слуг и орды приспешников. Например, Темный Лорд Саурон из «Властелина колец», Палпатин/Дарт Сидиус из «Звездных войн», Дарксайд из комиксов DC, Владыка Огня Озай из мультсериала «Аватар».

Кромсатель. Сильный и беспощадный боец, мастер сражений. Часто возглавляет атаки, погони и нападения на силы добра. Также любит сражаться с Героями в драматичных поединках. Например, Дарт Вейдер и Дарт Мол из «Звездных войн», Бэйн из комиксов DC, Азог Осквернитель из кинотрилогии «Хоббит», принцесса Азула из мультсериала «Аватар».

Гений. Безумный ученый, изобретатель, знаток науки и технологий. Создает опасные устройства и ставит зловещие эксперименты. Например, Доктор Осьминог и Арним Зола из комиксов Marvel, Даврос из сериала «Доктор Кто», Лекс Лютор и Вандал Сэвидж из комиксов DC.

Колдун. Знаток злой магии, черных искусств и запретных тайн. Способен творить зловещие чары, прельщать неосторожных дьявольскими сделками и узнавать то, что не положено знать никому. Например, Лорд Волдеморт из франшизы о Гарри Поттере, Шан Цунг из франшизы «Mortal Kombat», Мефисто и Локи из комиксов Marvel, Феликс Фауст из комиксов DC.

Психопат. Импульсивный и непредсказуемый садист. Наводит ужас на окружающих и сводит людей с ума пытками и мучениями. Легко угадывает чужие страхи и слабости. Например, Джокер и Пугало из комиксов DC, Зеленый Гоблин и Карнаж из комиксов Marvel, Джим Мориарти из сериала «Шерлок».

Наемник. Профессиональный преступник, который работает за плату или награду. Прагматичный и хитрый, любит расставлять ловушки и западни. Часто имеет особый кодекс чести. Например, Боба Фетт и Кэд Бэйн из «Звездных войн», Дэдшот и Дефстрок из комиксов DC, Меченый и Леди Смертельный Удар из комиксов Marvel.

Чудовище. Ужасное существо с неестественными способностями. Огромное, кровожадное и сокрушительное. Например, дракон Смауг из кинотрилогии «Хоббит», Думсдей и Убийца Крок из комиксов DC, Мистер Тень из фильма «Пятый элемент», Эдгар-Жук из фильма «Люди в черном».

Рой. Единый разум во множестве тел. Использует бесчисленные полчища своих копий и воплощений, чтобы добиваться успеха. Зачастую холоден и бесстрастен, во имя цели приносит в жертву что угодно. Например, Альтрон из комиксов Marvel, Далек и Киберлюди из сериала «Доктор Кто», Коллектив Боргов из франшизы «Звездный путь», Агент Смит из кинотрилогии «Матрица».

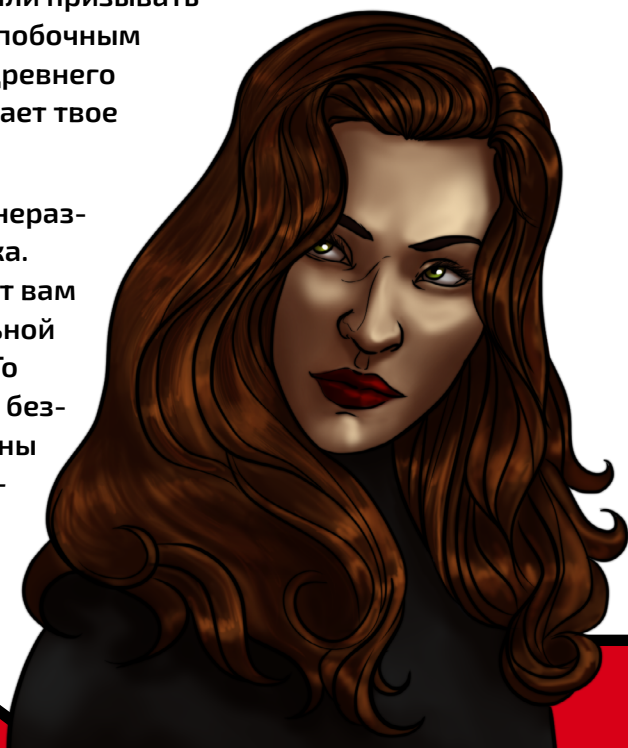
Каждый *архетип* может выбрать только один игрок. Даже если все ваши злодеи владеют магией, только один из них будет **Колдуном**. Даже если все ваши злодеи — мифологические монстры, только один из них будет **Чудовищем**. Дело в том, что *архетип* определяет не только возможности злодея. Он также задает роль этого злодея в истории. Каждая роль должна быть уникальной для франшизы, поэтому в двух Чудовищах просто нет смысла.

При выборе *архетипа* обратите особое внимание на его **ход порока**. Он индивидуален для каждого архетипа. Когда вы поступаете согласно **ходу порока**, вы получаете 1 пункт *Авторитета*.

Вы легко заметите, что **ходы порока** побуждают злодеев поступать не очень-то разумно и рационально. Разве разумно уничтожать то, что еще могло бы принести тебе пользу — к примеру, казнить подчиненного за одну-единственную ошибку? А рисковать успехом, чтобы доказать свое превосходство — например, биться с Героем лично, когда можно его просто пристрелить издалека? Или призывать темную силу с ужасным побочным эффектом — например, древнего демона, который разрушает твое тело изнутри?

Конечно, все это крайне неразумно. Но в том-то и фишка.

Ходы порока предлагают вам поступать не по формальной логике, а по-злодейски. То есть жестоко, заносчиво, безумно и алчно. Будьте верны вашему образу и *поддайтесь темной стороне*.



ЧЕРТЫ

Черты — это природные способности вашего злодея. Они составляют его характер и определяют общее впечатление, которое злодей производит на воображаемых зрителей.

В описании вашего *архетипа* обозначена **сильная Черта**. Вы сразу получаете 1 точку в этой Черте.

Вы получаете еще **3 точки**, которые можете вложить в любые Черты, как вам угодно, в том числе и в вашу **сильную Черту**.

Всего у злодеев есть 4 Черты.



Злоба

Гнев, ярость и ненависть придают злодею силу, ловкость, выносливость и скорость реакции. Злоба помогает драться, терпеть боль, действовать быстро, настигать жертву, стрелять без промаха и т.д. Всего, что связано с физической агрессией, можно достичь при помощи Злобы.

Злодей с нулевой Злобой слишком осторожен, методичен или труслив, чтобы подвергать себя опасности. Он также может быть слабым и неспособным на истинную ярость.



Устрашение

Искусство нервировать, пугать и ужасать окружающих. Чем больше окружающие боятся злодея, тем охотнее выполняют его требования и покоряются его воле. Устрашение также помогает производить впечатление, бахвалиться и привлекать к себе внимание.

Злодей с нулевым Устрашением может быть опасен, но у него нет дара внушать страх и почтение. Он выглядит скорее сердитым, чем ужасающим, и окружающие скорее имеют его в виду, чем боятся.



Коварство

Умение хитрить, скрывать намерения, манипулировать и планировать наперед. Коварные злодеи убедительно притворяются и обманывают, они способны прятать свою истинную натуру и использовать других в своих целях. Они мастерски продумывают сложные планы, вырабатывают стратегии и плетут хитроумные интриги.

Злодей с нулевым Коварством прост и прямолинеен. Он действует напрямик, безыскусно и не скрывая своей натуры.



Знание

Эрудиция, осведомленность и предрасположенность злодея к предметам, недоступным средним умам. Знающие злодеи умеют проводить дьявольские эксперименты и сложные ритуалы, могут обращать во зло научные теории и древние практики, способны создавать с нуля преступные группировки и новые виды приспешников.

Злодей с нулевым Знанием не обязательно глуп, но полагается только на жизненный опыт. Его познания практичны и интуитивны, но не отличаются ни глубиной, ни системностью.

НАВЫКИ

Навыки — это способности, которым злодей научился за время своей жизни. Если Черты описывают природные склонности характера, то *Навыки* отражают профессиональные умения, специальные познания, результаты тренировок и обучения.

В описании вашего архетипа обозначен **сильный Навык**. Вы сразу получаете 1 точку в этом *Навыке*.

Вы получаете еще **5 точек**, которые можете вложить в любые *Навыки*, как вам угодно, в том числе и в ваш *сильный Навык*.

Всего у злодеев есть 8 *Навыков*. Под описанием каждого *Навыка* даны примеры, в каких ситуациях он может пригодиться.



Драка

Умение биться врукопашную: кулаками, когтями, мечами, топорами, хлыстами и т.д. Драка также позволяет ориентироваться в ближнем бою, использовать обстановку против врага и выходить из схватки целым.

Это пригодится, чтобы:

- фехтовать на хлипком мостике
- обвалить на полицейских небоскреб
- пробежать через двор замка сквозь отряд эльфов с мечами
- одним ударом остановить танк
- выбить артефакт из рук Героя



Стрельба

Мастерство дистанционного боя. Стрельба отвечает за владение любым дальнобойным оружием: пистолетами, пушками, бластерами, волшебными жезлами, драконьим пламенем и т.д. С этим *Навыком* вам проще уходить из-под огня, у вас больше шансов уцелеть в перестрелке и попасть по врагу.

Это пригодится, чтобы:

- подбить из пушки космический корабль
- выпустить в Героя волшебную молнию
- застрелить цель с другого конца города
- в полете выдохнуть на город струю пламени
- остаться невредимым под обстрелом десятка противников



Манипулирование

Понимание чужих эмоций и умение ими управлять, а также способность говорить ярко и убедительно, запутывать собеседников и вызывать нужную реакцию. С этим Навыком вы сможете впечатлять, зажигать и пугать слушателей. Даже скептики поверят вам, а слабовольные будут очарованы и потрясены.

Это пригодится, чтобы:

- выдать ложь за правду
- спровоцировать Героя на необдуманное действие
- переманить Героя на вашу сторону
- подорвать мораль вражеской армии
- произнести речь, которая повергнет в ужас целый народ



Воровство

Знание охранных систем и умение их обходить, искусство взлома, проникновений и похищений. Этот Навык позволяет быть незаметным и тайно проникать туда, где вам быть не положено. Воровство также позволяет планировать ограбления, разбираться в редкостях и отличать подлинники от подделок.

Это пригодится, чтобы:

- вскрыть сейф
- вытащить ключ из чужого кармана
- отключить камеры наблюдения
- пройти в здание, никому не попавшись на глаза
- найти реальное сокровище среди горы фальшивок



Бизнес

Знание Системы и ее тайных пружин. Бизнес дает понимание того, откуда берутся ценности, как принимаются решения, у кого есть власть и как правильно тратить ресурсы. Этот Навык помогает заключать сделки, делать вложения, извлекать прибыль и удерживать власть.

Это пригодится, чтобы:

- подписать договор и остаться «в плюсе»
- предъявить выгодный ультиматум
- подделать ценные бумаги
- определить самого мудрого советника в королевстве
- заключить взаимовыгодный союз с бывшим врагом



Наука

Знание «естественных» дисциплин. Наука охватывает такие области, как физика, химия, математика, биология и кибернетика. Этот Навык позволяет обратить современную науку на службу злу: создавать дьявольские устройства, разрабатывать смертоносные орудия и ловушки, продумывать разрушительные теории.

Это пригодится, чтобы:

- построить машину времени
- изучить секретный костюм Героя по чертежам
- собрать гигантского боевого робота
- изготовить смертельный яд из бытовых химикатов
- вырастить армию растений-мутантов



Магия

Знание старинных, таинственных и экзотических дисциплин. Магия охватывает познания в области оккультных тайн, древних мифов, сверхъестественных практик и чародейских премудростей. С этим Навыком вы также сможете лучше разбираться во всем древнем, неведомом и позабытом.

Это пригодится, чтобы:

- расшифровать старую карту
- призвать древнего бога
- наколдовать себе волшебный топор
- поднять к жизни армию мертвецов
- прочесть чужие мысли



Пытки

Умение причинять физическую и душевную боль. Пытки позволяют создавать механизмы для истязаний, строить сложные ловушки, выпытывать информацию и беречь психологические травмы жертв. С этим Навыком вы также можете применять в бою скрытое и «грязное» оружие.

Это пригодится, чтобы:

- допросить пленника
- узнать потаенный страх Героя
- построить лабиринт с орудиями убийства
- исподтишка вонзить в Героя отравленный нож
- свести здорового человека с ума

ХОДЫ АРХЕТИПА

Ходы архетипа — это особые способности, которые присущи вашему злодейскому образу и подчеркивают его индивидуальность.

Посмотрите свой *архетип* и выберите **2 хода**.

Обратите внимание: некоторые ходы напрямую связаны с определенными *Чертами* и *Навыками*. Разумно выбрать те ходы, которые используют сильные стороны вашего злодея.

СЮЖЕТНАЯ БРОНЯ

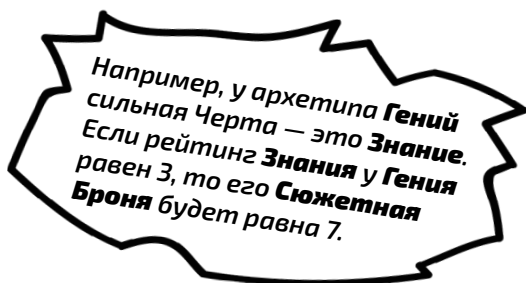
Рейтинг **Сюжетной Брони** показывает, как долго еще злодей может оставаться под вашим контролем и совершать злодеяния.

Сюжетная Броня = сильная Черта архетипа + 4.

Если у злодея повышается рейтинг сильной Черты, то повышается и его *Сюжетная Броня*.

Злодей теряет *Сюжетную Броню* (получает урон), когда сражается с силами добра и сталкивается с преградами.

Подробнее об этом см. главу «**Ведущий**».



Например, у архетипа **Гений** сильная Черта — это **Знание**. Если рейтинг **Знания** у **Гения** равен 3, то его **Сюжетная Броня** будет равна 7.

Злодей также теряет *Сюжетную Броню*, когда поступает вопреки своему *Мотиву*. Например, если злодей с жадной *Мести* отказывается от возможности отомстить, он теряет 1 пункт *Сюжетной Брони*. То же происходит и со злодеем с жадной *Обогащения*, который отказывается от возможности украсть что-то ценное.

Если у злодея снимается последний пункт *Сюжетной Брони*, его судьба оказывается в руках ведущего. Теперь злодей может погибнуть, провести остаток дней в тюрьме или перейти на сторону добра. В любом случае, играть за этого злодея больше нельзя. Его *архетип* выбывает из франшизы, то есть этот *архетип* нельзя больше использовать для создания новых злодеев в этой игре.

Между эпизодами вы можете потратить **1 пункт Авторитета**, чтобы полностью восстановить свою *Сюжетную Броню*.

Вы также можете восстанавливать *Сюжетную Броню* внутри эпизода, по ходу действия. Но в этом случае **1 пункт Авторитета** восстанавливает только 1 пункт *Сюжетной Брони*. Злодеи куда лучше зализывают раны, когда у них есть время прийти в себя и собраться с новыми силами.

РЕСУРСЫ

Суперзлодеи — народ весьма обеспеченный. Пока Герои вкалывают и из кожи вон лезут, чтобы подзаработать, злодеи нежатся в своих великолепных замках, наслаждаясь властью, раболепием слуг и блеском сокровищ.

В игре злодей может использовать свои **ресурсы**, чтобы получить преимущество и повысить шансы на успех.

Рейтинг каждого ресурса измеряется от 1 до 5. Ресурсы делятся на **личные ресурсы** и **ресурсы организации**. Ресурсами организации могут пользоваться все злодеи, тогда как **личные ресурсы** использует только тот злодей, которому они принадлежат.

Когда вы приобретаете **точку ресурса**, вам решать, добавить ее к личным ресурсам или к ресурсам организации.

Жанр франшизы и тип злодейской организации (см. главу «**Франшиза**») могут добавить несколько точек к ресурсам организации на старте игры.

При создании злодея вы получаете **4 точки**, которые можете потратить на любые ресурсы, личные или общие. Вы также можете обменять 2 точки ресурсов на дополнительную точку *Навыка* или 3 точки ресурсов на дополнительную точку *Черты*.

Использование ресурсов

Во время игры вы можете **потратить** 1 точку ресурса, чтобы получить 1 дополнительный успех в следующем броске.

При этом:

- вы можете потратить только 1 точку ресурса в ход (если у вас нет хода архетипа, который говорит иное).
- вы должны придумать и описать, как этот ресурс задействуется в сцене и помогает вам.
- вы должны потратить точку ресурса до того, как бросите кубики.

Супершпион Луис Аркетт выбрался из западни и проник в покои Нефритовой Леди. Им предстоит сойтись в поединке боевых искусств. Алиса играет за Леди и хочет получить преимущество в этом бою.

Алиса: Ладно, я потрачу точку слуг!

Федор (ведущий): Хорошо, каким же образом?

Алиса: В общем, Леди ухмыляется и щелкает пальцами, как только Аркетт делает шаг вперед. По ее сигналу в покои вбегает десяток ниндзя!

Федор: Звучит опасно. Что ж, ниндзя дают тебе дополнительный успех на следующий ход. Что же ты делаешь?

Алиса: Я даю ниндзя сигнал к атаке, а сама срываю катану с деревянной стойки и бросаюсь на Аркетта!

Федор: Отлично! Что ж, давай сделаем ход...

Здесь подробно описаны все типы ресурсов, приблизительный смысл их рейтингов и примеры их использования.



Слуги

Безликие бесхарактерные рабы: гоблины, ниндзя, зомби, роботы, штурмовики и т.д. Они сильны числом, но не отличаются ни умом, ни храбростью. Зато они не смеют ослушаться вас и выполняют приказы по мере своих сил.

- 0** — у вас нет слуг, вы сами по себе.
- 1** — не более десятка слуг.
- 2** — несколько десятков слуг.
- 3** — несколько сотен слуг.
- 4** — тысячи слуг.
- 5** — неисчислимая орда слуг.

Примеры использования слуг:

- высосать из них жизнь, чтобы увеличить свои магические силы
- убить ради забавы, чтобы ужаснуть Героя
- отправить на разведку
- бросить на осаду города
- заставить их слушать ваш злодейский монолог



Богатство

Материальные ценности, которыми вы владеете. Это могут быть деньги, золото, нефть, минералы, пряности и т.д. Лишь бы оно считалось дорогим и ценным в сеттинге вашей франшизы. Чем вы богаче, тем проще вам подкупать, делать вложения и закупаться необходимым.

- 0** — вы на мели.
- 1** — ваш запас поместится в чемодане.
- 2** — вашим запасом можно заполнить сейф.
- 3** — под ваши накопления нужна сокровищница.

4 — вы богаты, как крупная корпорация.

5 — вы богаты, как сверхдержава.

Примеры использования богатства:

- подкупить стражу
- вложить деньги в разработку тайного оружия
- посетить дорогостоящий курорт, где можно подготовить новый план
- заплатить информаторам
- швырнуть деньги под ноги настигающим вас полицейским



Безопасное место, чтоб обдумать свои планы, залечь на дно или подготовиться к завтрашнему вечеру. Внутри можно разместить лаборатории, колдовские святилища и подземелья с ловушками. Кроме того, база неплохо защищена от проникновения чужаков.

0 — у вас нет постоянного убежища.

1 — скромная база. Заброшенный склад, подвал или пещера.

2 — неплохая база. Компактная лаборатория, реактивный самолет, секретная комната в замке.

3 — достойная база. Роскошный пентхаус, замок на горе, океанский лайнер.

4 — отличная база. Станция на Луне, подводный комплекс, жерло вулкана.

5 — грандиозная база. Гигантская космическая станция, тропический остров, межпространственный дворец.

Примеры использования базы:

- скормить пленного Героя хищным зверям
- представить свой план на огромном видеозэкране
- активировать ловушки и западни, чтобы Герой вас не догнал
- провести ритуал в специальном зале для церемоний
- допросить двойного агента на электрическом стуле



Доброе имя

Иногда только Герои знают об истинной сути злодеев, а мирное население пребывает в неведении. А порой о правде не догадываются даже Герои. Доброе имя позволяет вам дурачить людей, выдавая себя за хороших парней и великих благодетелей.

- 0** — все знают, какие вы плохие.
- 1** — некоторые считают, что вы ничего так.
- 2** — часть населения активно поддерживает вас.
- 3** — симпатии большинства на вашей стороне.
- 4** — у вас репутация филантропов и благодетелей.
- 5** — у вас репутация гениев или спасителей.

Примеры использования доброго имени:

- убедить Героя в своих благих намерениях
- позвать на помощь, когда Герой нападет на вас в людном месте
- уговорить ученого-филантропа работать на вас
- преподнести в СМИ свой арест как насилие над личностью
- дружески расспросить родственников Героя о его секретах



Власть

Насколько силен ваш контроль над сеттингом? Этот ресурс подразумевает, что либо официальная власть находится в руках злодеев, либо них есть рычаги влияния на правителей. Власть позволяет диктовать свою волю миру, принуждать несогласных и управлять обществом.

- 0** — вся власть в сеттинге принадлежит добрым или нейтральным силам.
- 1** — вы контролируете один важный институт в сеттинге (министерство, гильдию, городской совет).
- 2** — вы контролируете малую часть сеттинга (город или регион государства).

- 3** — вы контролируете значительную часть сеттинга (государство или континент).
- 4** — вы контролируете половину сеттинга.
- 5** — вы и есть высшая власть в сеттинге.

Примеры использования власти:

- отправить вдогонку за Героями местных солдат и полицию
- согнать мирных людей на строительство колдовской башни
- официально объявить Героев преступниками и врагами народа
- узнать из доносов, кто укрывает мятежников
- возвестить народу начало новой эры



Оружие

Особо опасное и разрушительное оружие, которым не воспользуется ни один порядочный человек. На ваше счастье (и несчастье всех остальных), вы не порядочные люди.

- 0** — у вас есть только обычное оружие.
- 1** — компактное оружие.
- 2** — опасное оружие.
- 3** — грозное оружие.
- 4** — страшное оружие.
- 5** — ужасающее оружие.

Примеры использования оружия:

- пригрозить Герою уничтожением его родного города
- выстрелить суперлазером по планете Героев
- подорвать супербомбами полицейские машины
- поместить пленного Героя под луч смерти
- сбежать, пока Герои обезвреживают атомную бомбу



Предыстория

Не все рождаются злодеями. Кого-то толкают на темную тропу беды, неудачи и потери. Этот ресурс показывает, насколько трагична ваша предыстория, и насколько вы достойны сострадания. При помощи предыстории вы можете играть на чужой жалости, располагать к себе людей и вспоминать полезные факты из прошлой жизни.

Примечание: этот ресурс может быть только личным.

- 0 — в вашей истории нет ничего трагического.
- 1 — вас один раз унизили или предали.
- 2 — вы стали жертвой серьезной несправедливости.
- 3 — вы потеряли нечто очень важное и дорогое вам.
- 4 — вы пережили ужасную трагедию.
- 5 — вы потеряли все, что любили.

Примеры использования предыстории:

- убедить Героя, что вы не такие уж разные
- бахвалиться, как ваш триумф исправляет ошибки вашего прошлого
- пояснить пленнику, какие ужасы вы пережили и что готовы сделать с ним
- рассказать шокирующую правду, заставив Героя утратить бдительность в бою
- уговорить бывшего друга помочь вам

Примечание: Трата ресурсов

Когда вы **тратите ресурсы**, иногда это означает буквальную трату ваших средств и собственности. Деньги расходуются, слуги погибают, базы взрываются. Подобные издержки нередки в жизни суперзлодея.

Но иногда рейтинг **ресурса** отражает скорее то, сколько раз вы еще можете использовать этот **ресурс** для развития сюжета. Ваша база или супероружие могут никуда и не деться после траты очередной точки, если это не подразумевается сюжетом. «Ужасная трагедия» из вашей предыстории не обернулась «одним плохим днем», а Звезда Смерти не превратилась в пистолет. Просто воображаемым зрителям наскучило смотреть, как вы сцена за сценой решаете с помощью **ресурсов** свои проблемы. Они все еще при вас, просто уже не могут активно способствовать вам в решении проблем. Чтобы вернуть интерес зрителей, вам нужно будет потратить **Авторитет**.

Примечание: Приобретение ресурсов

Вы можете задаться вопросом: а как можно вот так просто взять и получить новые **ресурсы** во время игры? Как, например, приобрести трагическую **предысторию**, если раньше ее у злодея не было? Можно ли получить **власть**, если по сюжету вы ничего не сделали для ее приобретения?

Тут стоит вспомнить, что ваши злодеи развиваются не только внутри игрового мира, но и в рамках франшизы. Воображаемые зрители узнают о них все больше и больше.

Получение вами пары точек **предыстории** может и не означать, что кто-то переписал прошлое. Просто зрители узнали о трагическом прошлом злодея только сейчас, а до того его предыстория держалась в тайне.

Власть вашей организации простиралась на пару звездных систем, но вдруг расширилась до половины галактики? Не факт, что вы захватили полгалактики где-то за кадром. Просто по сюжету выяснилось, что щупальца вашей организации протянуты куда дальше, чем зрители думали поначалу. А уж как это выяснилось, вы можете придумать вместе с ведущим. Возможно, какие-то второстепенные персонажи все это время были вашими пешками, и сейчас настало время раскрыть эту тайну.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Среди суперзлодеев не очень-то популярны верность, честность и настоящая дружба. Хотя у некоторых «плохих парней» и есть представления о чести и лояльности, куда чаще они эгоистичны, лживы и подозрительны. Так что же не дает злодеям постоянно предавать и подставлять друг друга? **Обязательства.**

Обязательства — это те узы и договоры, которые связывают вашего персонажа с другими. Они не позволяют злодеям просто так предать или убить друг друга, даже если те терпеть друг друга не могут.

Каждое *Обязательство* — это короткая фраза, объясняющая, почему один злодей нуждается в другом, и чем они связаны.

Перед началом игры вам нужно привязать по одному *Обязательству* к каждому злодею. Другие злодеи сделают то же самое в отношении вас. Таким образом, у вас будет по 2 связи с каждым коллегой-злодеем. Вы будете **Обязаны** ему, а он будет **Обязан** вам.

В ходе игры вы можете *закрепить* или *погасить* свое *Обязательство*.

Чтобы *закрепить* *Обязательство*, вы должны зримо и явственно разыграть его в ходе игры.

У преступного гения Мордракса прописано **Обязательство** к наемнице Виви-Секте: «Я нуждаюсь в ее уникальных талантах и щедро оплачиваю ее услуги». У Виви-Секты, в свою очередь, есть **Обязательство** к Мордраксу: «Я идеально выполняю его заказы, ведь он щедро платит по счетам».

К концу эпизода Виви-Секта выполнила для Мордракса опаснейшее поручение: доставила из охраняемого хранилища самый крупный бриллиант на планете. Мордракс за хорошо сделанную работу передает Виви-Секте полный чемодан золота. При этом игрок Мордракса также передает игроку Виви-Секты одну из своих личных точек **Богатства**. Виви-Секта «идеально выполнила заказ» Мордракса, и ее услуги «щедро оплачены». **Обязательства** закреплены с обеих сторон.

Чтобы погасить Обязательство, вы должны в ходе игры изменить ваши отношения с другим злодеем так, чтобы это Обязательство стало неактуальным. В интересных историях отношения злодеев так же динамичны, как и отношения героев. Верность испытывается на прочность, подозрения рожают предательство, а контроль повелителей над слугами подрывается удачным мятежом.

В следующем эпизоде Мордракс спасает Виви-Секте жизнь, вытащив ее из горящего океанского лайнера на своем вертолете. После этого Мордракс заявляет, что больше не будет платить за услуги наемницы, ведь она обязана ему жизнью. **Обязательство** погашено: Мордракс больше не платит Виви-Секте, их отношения изменились.

Когда вы закрепляете Обязательство, вы получаете **1 пункт Авторитета**. При этом Обязательство сохраняется в листе вашего злодея, и ваши отношения с другим злодеем остаются прежними.

Мордракс хочет похитить дочь могущественного сенатора, чтобы шантажировать его. Виви-Секте не по душе насилие над ребенком, и она предлагает похитить жену сенатора, взрослую и сильную женщину. Но Мордракс непреклонен, а у Виви-Секты к нему новое **Обязательство**: «Он выручил меня из беды, я должна отплатить ему».

«Не забывай, кто спас тебе жизнь!» — говорит Виви-Секте безумный преступник. Он востребует **Обязательство**, чтобы наемница помогла ему похитить ребенка.

Когда вы гасите Обязательство, вы берете **2 пункта Авторитета** и удаляете это Обязательство из листа злодея. Если на месте прежней связи логически возникает другая, запишите новое Обязательство.

Во время игры вы также можете востребовать Обязательство. Если злодей, который **Обязан** вам, действует вопреки вашим интересам, вы можете напомнить ему о вашей связи и потребовать, чтобы он изменил свои намерения.

Примечание: если вы **Обязаны** другому злодею, но он **не Обязан** вам, вы не можете **востребовать Обязательство**.

Если другой злодей после востребования повинуетс вам, он удаляет свое **Обязательство** к вам и берет **2 пункта Авторитета**.

Если другой злодей продолжает действовать вопреки вашей воле, то его следующий бросок будет считаться на

один разряд ниже. То есть **исключительный успех** считается **полным успехом**; **полный успех** считается **частичным успехом**; **частичный успех** считается **провалом**. При этом злодей удаляет свое **Обязательство** к вам, но **не получает** за это **Авторитет**.

Виви-Секта все же ослушалась Мордракса и решила вместо дочери сенатора похитить его жену. Схватив женщину, она удирает от личной охраны сенатора на спортивном автомобиле. Ее попытка **ввязаться в погоню** дает 1 успех. По умолчанию это было бы **частичным успехом**, но сейчас Виви-Секта ослушалась злодея, который востребовал **Обязательство**. Ход провален: машина наемницы вылетает в кювет и летит на дно каменистого каньона. Это не значит, что Виви-Секта обязательно погибнет, но проблем у нее теперь точно прибавится.

Примеры **Обязательств**, подходящих разным злодеям, можно найти в описании **архетипов**. Но это лишь примеры: не стесняйтесь придумывать собственные варианты **Обязательств**.

РАЗВИТИЕ ЗЛОДЕЯ

Когда злодей активно следует **Мотиву** и участвует в сюжете, он копит **Авторитет** и становится все более популярным у воображаемых зрителей. Это дает вам возможность снабдить персонажа новыми способностями и ресурсами, усилить его качества и умения. Все это приобретается за **Авторитет**.

Вы можете потратить **Авторитет** на развитие злодея в любой момент игры — при условии, что это имеет смысл внутри сюжета. Вряд ли ваш злодей посреди оживленной погони вдруг выучит азы *Науки* или *Магии*. А вот поднять *Злобу* в такой ситуации он вполне может.

Вы можете одновременно потратить на развитие злодея столько пунктов **Авторитета**, сколько хотите.

Стоимость развития

- 1 точка Черты — 3 пункта Авторитета
- 1 точка Навыка — 2 пункта Авторитета
- Ход своего архетипа — 3 пункта Авторитета
- Ход другого архетипа — 4 пункта Авторитета
- 1 точка ресурса — 1 пункт Авторитета
- Темнейший час — 6 пунктов Авторитета

Ведущий может дать злодеям свободные точки **ресурсов**, если это обосновано сюжетом игры. К примеру, если злодей успешно украл чемодан с деньгами, ведущий может просто дать ему 1 точку **Богатства**, не заставляя тратить **Авторитет**.

СТОП, КАКОЙ ЕЩЕ ТЕМНЕЙШИЙ ЧАС?

Темнейший час — это особый ход вашего архетипа. Он не требует никаких бросков или проверок. Если вы тратите **Авторитет** и разблокируете ваш *темнейший час*, то после этого вы можете запустить его в любой момент, когда сочтете уместным, но только один раз за франшизу.

Когда вы запускаете *темнейший час*, контроль над повествованием переходит к вам. Темнейший час каждого архетипа — это своего рода сценарий, отвечающий духу этого архетипа.

И в рамках этого сценария именно вы решаете, что сейчас произойдет и как. Вы можете ввести в историю любой ресурс или сюжетный поворот, пока это вписывается в сценарий *темнейшего часа*. В этот момент злодей находится на пике своей славы. Никаких бросков, провалов и осложнений. В свой *темнейший час* злодей полностью контролирует ситуацию.

Охотница за головами Кайсина Агелар (архетип **Наемник**) сражается с межзвездным воином Раом Визла в пещере космических кристаллов. «Темнейший час» Кайсины разблокирован, вкратце он заключается в том, чтобы достичь невероятного успеха вопреки смертельной опасности.

Кайсина заманивает Рама Визла в узкий проход, палит из бластеров по кристальному потолку и вызывает обвал. Она хочет похоронить Визла под осколками,

а самой выскочить из пещеры в последний момент. В обычной ситуации это потребовало бы броска кубиков.

Но сейчас Кайсина реализует свой «темнейший час»: она подвергается смертельной опасности, чтобы совершить нечто крайне маловероятное. Поэтому все получается именно так, как она хочет: на Визла обрушивается лавина обломков, а Кайсина в последний миг выпрыгивает из пещеры и избегает смерти.

«ЗЛОДЕЙ НЕДЕЛИ»

Иногда вы можете обнаружить, что ваш персонаж не predisposed активно участвовать в ближайшем приключении. Например, Босс и Император зачастую скрываются в безопасных логовах, вдали от рисков и опасностей. А Чудовище может подолгу прятаться в горной пещере или на дне морском.

Но, согласитесь, не очень интересно играть, если ваш персонаж сидит дома и целый день гладит жирного белого кота, пока остальные злодеи разрушают мир и ввязываются в потасовки.

Чтобы избежать таких ситуаций, вы можете создать себе «злодея недели». Так называют злодея, который появляется на один-два эпизода, участвует в приключениях, а потом выбывает из сюжета. Иногда он покидает историю насовсем: например, если в конце эпизода его убили или посадили в тюрьму. Но бывает и так, что «злодей недели» исчезает лишь на время и может впоследствии вернуться.

В следующей сессии злодеи планируют путешествие через Северное Море, где рассчитывают найти убежище мятежников. Борис понимает, что Лорд Абиссарал (архетип Император) не стал бы плыть с остальными за море: он остался бы в своем темном замке и ждал бы вестей. Борис решает, что в подмогу своим черным рыцарям Абиссарал отправляет ужасного дракона (архетип Чудовище). Дракон будет «злодеем недели» Бориса, при этом лорд Абиссарал остается его основным персонажем.

«Злодей недели» создается по следующей схеме:

- выберите Мотив
- выберите архетип
- распределите 2 свободные точки на Черты
- ваш сильный Навык автоматически равен 2
- распределите еще 2 свободные точки на Навыки
- возьмите 1 ход архетипа
- распределите 2 свободные точки на ресурсы
- выберите Обязательство только к одному из злодеев
- только один злодей выбирает Обязательство к вам

Вы можете отыгрывать своего постоянного злодея параллельно со «злодеем недели» (особенно если они участвуют в разных сценах).

Когда «злодей недели» получает пункты Авторитета, вы можете «передавать» их своему постоянному злодею, чтобы развить постоянного злодея или восстановить его Сюжетную Броню.



БАЗОВЫЕ ХОДЫ

— Это ведь простая арифметика, дитя.
Танос, «Мстители: Война бесконечности»

Эта глава описывает ходы, которые доступны всем злодеям. С их помощью можно разрешить большинство конфликтов в игре.

Обычно базовый ход задействует одну *Черту* и один *Навык*. Чтобы сделать ход, сформируйте запас кубиков. Для этого суммируйте рейтинг соответствующей *Черты* (она указана в правилах хода) и рейтинг подходящего *Навыка*. Получившееся число **d6** — и есть ваш запас кубиков для этого броска. Каждый кубик, на котором выпало 5 или 6 — это *успех*.

Прежде чем вы сделаете ход, вы можете получить дополнительный *успех*, потратив точку ресурса.

В правилах каждого хода описаны наиболее очевидные и распространенные комбинации *Черт* и *Навыков*.

Помните: **повествование определяет правила, а не наоборот**.

У каждого хода прописано условие *запуска*. Чтобы сделать ход, вашему злодею нужно совершить что-то **внутри истории**: начать бой, солгать, убежать, провести эксперимент и т.д. То, что именно и как именно делает ваш злодей, определяет используемый им *Навык*.

Вы не можете добавить к Черте больше одного Навыка, если у вас нет хода архетипа, который говорит иное.

Даже если у вас нет необходимой Черты, указанной в правилах хода, вы можете сделать его, используя Навык и/или ресурс. Но в этом случае успехом будет считаться только 6.

ХОДЫ ЗЛОБЫ

При помощи Злобы суперзлодей участвует в физических конфликтах: драках, перестрелках, погонях, осадах и поединках.

СТОЛКНУТЬСЯ

Когда ты сталкиваешься с кем-либо в бою, помимо **Злобы** ты можешь применить:

- **Драку** (если сражаешься оружием ближнего боя)
- **Стрельбу** (если сражаешься дальнобойным оружием)
- **Пытки** (если используешь скрытое оружие или ловушку)

Ты не можешь использовать в бою **Науку** или **Магию**, даже если используешь волшебное или технологическое оружие. Волшебный меч и турболазер мало помогут, если ты в принципе не умеешь фехтовать или стрелять. Однако при помощи **Науки** или **Магии** ты можешь **Сотворить** нечто, что даст тебе преимущество в бою (см. ход **Сотворить**)

Результаты хода:



При **успехе**, ты наносишь урон или ставишь противника в плохую позицию.

Наносимый тобой урон равен рейтингу применяемого **Навыка**. Если у тебя нет точек в подходящем **Навыке**, ты не можешь нанести урон. Но все еще можешь поставить противника в плохую позицию.

➔ При **исключительном успехе**, ты получаешь дополнительный **1d6** на следующий ход.

➔ При **частичном успехе**, выбери что-то из списка:

- Ты сам оказываешься в плохой позиции
- Ты теряешь нечто важное
- Ты теряешь **1d6** на следующий ход

✗ При **провале**, тебе надрали зад. Противник наносит тебе урон.

ВВЯЗАТЬСЯ В ПОГОНЮ

Когда ты уходишь от погони или сам преследуешь кого-то, помимо **Злобы** ты можешь применить:

- **Драку** (если во время погони вступаешь в ближнюю схватку)
- **Стрельбу** (если во время погони вступаешь в перестрелку)
- **Воровство** (если пытаешься скрыться, тайно следишь или запутываешь следы)
- **Науку** (если участвуешь в погоне посредством технологий и изобретений)
- **Магию** (если участвуешь в погоне посредством мистических сил)

Результаты хода:

- ❗ При **успехе**, ты настигаешь цель или уходишь от погони.
- ➡ При **исключительном успехе**, получи дополнительный **1d6** на следующий ход.
- ➡ При **частичном успехе**, ты достигаешь цели, но возникают непредвиденные трудности.
- ✗ При **провале**, тебя настигли, или ты упустил цель и влип в неприятности.

ХОДЫ УСТРАШЕНИЯ

Устрашение — основа социальной жизни суперзлодея. С его помощью злодей доносит до других персонажей свою мотивацию, производит впечатление, шантажирует, вымогает и мучает.

БАХВАЛИТЬСЯ

Когда ты демонстрируешь свое превосходство над уязвимым персонажем, помимо **Устрашения** ты можешь применить:

- **Манипулирование** (если ты выражаешь свои эмоции и помыслы)
- **Пытки** (если ты причиняешь физическую или душевную боль)
- **Бизнес** (если ты демонстрируешь свой статус, богатство и влияние)

Примечание: «**уязвимость**» означает, что ты предварительно поставил персонажа в невыгодную позицию: изувечил, пленил, обездвигил и т.д.

Если ты **бахвалишься** в присутствии нескольких Героев, ты должен выбрать, перед каким именно Героем ты **бахвалишься**. Если ты **бахвалишься** перед группой второстепенных персонажей, то эта группа считается «красными рубашками».

Результаты хода:

- ➔ При **исключительном успехе**, возьми 2 пункта Авторитета или снизь Сюжетную Броню уязвимого персонажа на 2 пункта.
- ➔ При **полном успехе**, возьми 1 пункт Авторитета или снизь Сюжетную Броню уязвимого персонажа на 1 пункт.
- ➔ При **частичном успехе**, возьми 1 пункт Авторитета.
- ✗ При **провале**, пока ты бахвалился, ты упустил важную деталь или дал Героям шанс. Дай ведущему 2 Очка Крушения.

ЗАПУГАТЬ

Когда ты хочешь что-то получить и используешь для этого шантаж, угрозы и насилие, помимо **Устрашения** ты можешь применить:

- **Манипулирование** (если давишь на эмоции)
- **Пытки** (если используешь физическое насилие)
- **Бизнес** (если угрожаешь материальному положению и деловым интересам)

Если ты **запугиваешь** группу второстепенных персонажей, то эта группа считается «**красными рубашками**».

Результаты хода:

- ❗ При **успехе**, ты запугиваешь жертву и получаешь желаемое.
- ➡ При **исключительном успехе**, запуганный персонаж теряет 2 пункта Сюжетной Брони.
- ➡ При **полном успехе**, запуганный персонаж теряет 1 пункт Сюжетной Брони.
- ➡ При **частичном успехе**, выбери что-то из списка.
 - ты выдаешь свой секрет: ведущий задаст тебе вопрос, на который ты обязан ответить честно
 - ты даешь противникам время что-то предпринять: ведущий немедленно устраивает **Крушение**
 - жертва наносит тебе **урон**
- ✗ При **провале**, жертву не удалось сломить. Ты не можешь снова **запугать** этого персонажа до конца эпизода.

ХОДЫ КОВАРСТВА

Манипуляции, ложь, обман, планы и стратегии — за все это отвечает Коварство. Оно необходимо суперзлодею, который хочет действовать обдуманно и скрытно.

ПЛАНИРОВАТЬ

Когда ты составляешь хитроумный план в спокойной обстановке, помимо **Коварства** ты можешь применить:

- **Манипулирование** (если планируешь сыграть на чьих-то эмоциях)
- **Бизнес** (если планируешь получить прибыль, влияние или власть)
- **Драку** или **Стрельбу** (если составляешь план сражения)
- **Воровство** (если планируешь проникнуть, украсть или подменить)

Слова «в спокойной обстановке» означают, что ты не можешь составлять планы, когда активно участвуешь в конфликте (например, во время боя). Злодеям нужно время, чтобы продумать сложные стратегии и замыслы.

Результаты хода:

- ❗ При **успехе**, ты получаешь **шансы**. Это значит, что ты предусмотрел разные варианты развития событий и принял нужные меры.
- ➡ При **исключительном успехе**, получи 3 шанса.
- ➡ При **полном успехе**, получи 2 шанса.
- ➡ При **частичном успехе**, получи 1 шанс.

Когда твой план реализуется, используй **шанс**, чтобы дать 1 дополнительный **успех** любому злодею, который участвует в реализации плана (в том числе и себе самому). При этом тебе стоит описать, какую именно хитрость ты припас на этот случай.

✗ При **провале**, ты крупно просчитался. Ведущий отнимет 1 успех у кого-то из злодеев, участвующих в реализации плана.

Ты можешь составлять «планы внутри планов». Например, составив стратегический план по обмену чемодана денег на жизнь заложника, ты можешь затем составить тактический план похищения заложника. *Шансы* от этих планов не суммируются, а считаются для каждого плана отдельно.

ПЕРЕХИТРИТЬ

Когда ты хочешь получить что-то и используешь для этого ложь, хитрость и уловки, помимо **Коварства** ты можешь применить:

- **Манипулирование** (если ты играешь на чужих эмоциях)
- **Воровство** (если ты взламываешь систему и проникаешь куда-то)
- **Бизнес** (если ты делаешь «выгодное» предложение)
- **Магию** (если ты создаешь мороки и иллюзии)

Если ты задумал **перехитрить** группу второстепенных персонажей, то эта группа считается «красными рубашками».

Результаты хода:

- ! При **успехе**, хитрость удалась, и ты получаешь желаемое.
- ➔ При **исключительном успехе**, обманутый персонаж теряет 2 пункта Сюжетной Брони.
- ➔ При **полном успехе**, обманутый персонаж теряет 1 пункт Сюжетной Брони.
- ➔ При **частичном успехе**, ведущий выдвигает ответное условие. Ты получишь желаемое, если выполнишь его.
- ✗ При **провале**, твою хитрость распознали. Готовься к худшему.

ХОДЫ ЗНАНИЯ

Знание помогает злодеям разбираться в сложных материях и разгадывать величайшие тайны. Любое исследование, изобретение, трансформация или преображение задействует Знание.

СОТВОРИТЬ

Когда ты что-то изобретаешь, трансформируешь или призываешь, помимо **Знания** ты можешь применить:

- **Науку** (если это технология, изобретение или лабораторное создание)
- **Магию** (если это мистическая сила, существо или артефакт)
- **Бизнес** (если это организация, группировка или материальные ценности)
- **Пытки** (если это ловушка, орудие мучений или казни)

Результаты хода:

- ❗ При **успехе**, тебе удастся сотворить задуманное.
- ➡ При **исключительном успехе**, у творения есть непредвиденное полезное свойство. Ведущий расскажет, какое именно.
- ➡ При **частичном успехе**, твоё творение (выбери что-то одно): *нестабильно; требует времени; требует редких и ценных вложений; одноразовое; создает отдачу*. Ведущий может ограничить варианты, если какие-то из них не подходят ситуации.
- ✗ При **провале**, ты сотворил задуманное, но оно катастрофически подведет тебя в самый ответственный момент.

Если ты использовал этот ход для создания новых **ресурсов** (например, вывел слуг-мутантов в лаборатории или организовал

нелегальную фирму), каждый успех дает тебе 1 точку **ресурса** до конца эпизода.

Если ты использовал этот ход для создания оружия или получения преимущества в бою, каждый успех дает тебе 1 дополнительную точку в **Драке**, **Стрельбе** или **Пытках** до конца ближайшего боя.

ИССЛЕДОВАТЬ

Когда ты анализируешь и изучаешь что-либо ценное, помимо **Знания** ты можешь применить:

- **Манипулирование** (если исследуешь чужие мотивы, желания и цели)
- **Науку** (если исследуешь технологию или изобретение)
- **Магию** (если исследуешь мистический предмет или явление)
- **Бизнес** (если исследуешь финансовые потоки и политические реалии)
- **Воровство** (если шпионишь за кем-то)
- **Драку** или **Стрельбу** (если исследуешь стиль боя или оружие)
- **Пытки** (если исследуешь болевые точки и слабые места)

Результаты хода:

- ❗ При **успехе**, тебе удалось кое-что узнать. Задай об изучаемом предмете вопросы, на которые ведущий обязан ответить честно.
- ➡ При **исключительном успехе**, ты можешь задать 3 вопроса.
- ➡ При **полном успехе**, ты можешь задать 2 вопроса.
- ➡ При **частичном успехе**, ты можешь задать 1 вопрос.
- ✗ При **провале**, ты раскрыл свои замыслы Героям. Ведущий задаст тебе 2 вопроса. Ответь на них честно.

ОТВЕРГНУТЬ ДОБРО

Когда ты уязвим, и Герой подвергает твой **Мотив** сомнению или критике, примени свою **сильную Черту**.

«Уязвимость» означает, что Герой предварительно поставил тебя в невыгодную позицию: пленил, ранил, обездвижил или загнал в угол.

Ты не можешь применять *Навыки* в этот ход. Но ты можешь потратить *ресурс*, чтобы получить дополнительный *успех*.

Результаты хода:

- ➔ При **исключительном успехе**, ты поражаешь Героя чернотой своей души. Герой теряет 2 пункта *Сюжетной Брони*.
- ➔ При **полном успехе**, ты находишь достойный ответ и отвергаешь добро. Герой теряет 1 пункт *Сюжетной Брони*.
- ➔ При **частичном успехе**, Герой заставляет тебя ненадолго усомниться в своих мотивах. Ты теряешь 1 *успех* на следующий ход.
- ✗ При **провале**, Герой поразил твою черную душу и наносит тебе урон.

ЗЛОДЕЙ ПРОТИВ ЗЛОДЕЯ

Хоть командная работа и выгодна, иногда злодеи просто не могут прийти к согласию. Их цели противоречат друг другу, а их методы не сходятся. Приходит время злу столкнуться со злом и выяснить, кто достоин получить желаемое.

БОЙ И ПОГОНЯ

Если злодеи вступают в физический конфликт друг с другом, все участники конфликта **сталкиваются** или **ввязываются в погоню**. Тот, у кого выпало больше успехов, получает желаемое.

Наемница Виви-Секта и доктор Инъектор захватили в плен супергероя Брейвсторма, но не могут решить, что с ним делать. Виви-Секта хочет отдать героя своим нанимателям из клана Кобры, а Инъектор хотел бы вскрыть Брейвсторма живьем, чтобы изучить его ДНК. Злодеи не могут договориться, и разгорается драка.

Виви-Секта бросается на Инъектора, используя свои смазанные ядом когти. Это ближний бой, так что она бросает Злобу (3 кубика) и Драку (2 кубика). Итого 5d6.

Доктор Инъектор пытается подстрелить Виви-Секту в прыжке из своей кислотной пушки. Так как он использует дистанционное оружие, то бросает Злобу (1 кубик) и Стрельбу (2 кубика). Итого 3d6.

Оба злодея **сталкиваются**. Виви-Секта выбрасывает 1, 3, 5, 4, 5 — два успеха! Доктор Инъектор совсем не так проворен, он выбросил 2, 3, 6 — один успех.

Игрок Виви-Секты описывает итог схватки: Виви-Секта в прыжке настигает Инъектора и когтями рассекает его кислотную пушку, обливая доктора кислотой! Инъектор теряет 2 пункта Сюжетной Брони (по рейтингу Драки у Виви-Секты). Наемница хватает скованного Брейвсторма и запрыгивает с ним в вертолет, который доставит героя клану Кобры.

Виви-Секта избегает урона. Но так как ее успех был полным, ведущий берет 1 Очко Крушения.

ОБМАН

Если один злодей (А) хочет манипулировать другим (Б), обмануть или предать его, А должен **перехитрить** Б. При этом каждая точка **Коварства** Б отнимает 1д6 у А.

- ➔ При **исключительном** успехе, Б потеряет 3 пункта Авторитета, если не послушает А.
- ➔ При **полном** успехе, Б потеряет 2 пункта Авторитета, если не послушает А.
- ➔ При **частичном** успехе, Б потеряет 1 пункт Авторитета, если не послушает А.
- ✗ При **провале**, Б получит 1 пункт Авторитета, если не послушает А.

Гангстер-миллионер Мордракс хочет, чтобы **Кромсатель** Протос выполнил для него особо опасное задание. Протос готов это сделать только при условии, что Мордракс предоставит ему лекарство от его ужасной мутации.

Мордракс обещает дать лекарство, хотя никакого лекарства у него нет, и получить его в ближайшее время он не может. Ведущий просит Мордракса **перехитрить** Протоса.

Так как Мордракс делает «выгодное» предложение, он использует Коварство (2 кубика) и Бизнес (2 кубика), итого 4д6. Коварство Протоса равно 1, поэтому у Мордракса остается 3д6 на попытку перехитрить мутанта. Увы, ему не везет: 3,3,4. Мордракс выдает себя.

Используя свой телекинез, Протос впечатывает гангстера-миллионера в стену. «Мне надоела твоя ложь!» — рычит он и уходит прочь, оставив Мордракса ни с чем. Протос немедленно получает 1 пункт Авторитета.

ЗАПУГИВАНИЕ

Если злодей А хочет принудить злодея Б силой, угрозами и шантажом, то А должен **запугать** Б. Каждая точка **Устрашения** Б отнимает **1d6** у А.

- ➔ При **исключительном** успехе, Б теряет 3 пункта Авторитета, если будет сопротивляться воле А.
- ➔ При **полном** успехе, Б теряет 2 пункта Авторитета при сопротивлении воле А.
- ➔ При **частичном** успехе, Б теряет 1 пункт Авторитета при сопротивлении воле А.
- ✗ При **провале**, Б получает 1 пункт Авторитета, если поступит наперекор воле А.

Барон Серпентор, лидер клана Кобры, приказывает Виви-Секте предать пленного Брейвсторма унижительной казни на коленях перед телекамерами, чтобы весь мир видел мучительную гибель героя. Виви-Секта отказывается, так как ее кодекс чести предписывает не убивать безоружных и беззащитных. Серпентор хватает дерзкую наемницу за запястье, сжимает как следует и угрожает за непослушание скормить ее анакондам. Ведущий просит Серпентора **запугать** Виви-Секту.

Так как Серпентор применяет физическое насилие, он использует Устрашение (3 кубика) и пытки (2 кубика). Итого 5d6. Устрашение Виви-Секты равно 1, так что Серпентор использует на 1d6 меньше (4d6). Однако Серпентор решает вернуть преимущество, потратив точку **Базы**. Панели пола под ногами Виви-Секты разъезжаются, и только Серпентор удерживает наемницу над целым клубком кровожадных, голодных анаконд.

Бросок Серпентора удачен: 6, 5, 4, 6 — 4 успеха (3 базовых + 1 за использование ресурса)! Это исключительный успех. Виви-Секта в скверном положении: если она будет сопротивляться и вырываться, то потеряет 3 пункта Авторитета. Наемница к такому не готова. Как только Серпентор отпускает ее из захвата, она покорно выходит в зал для казни Брейвсторма.

АРХЕТИПЫ

— Старый добрый злодей
нужен каждой сказке.
Джим Мориарти, «Шерлок»





Шантаж, вымогательство, террор и саботаж — твой бизнес. Из секретного логова ты направляешь своих агентов совершать дерзкие преступления. Твоя жестокость и беспринципность сделали тебя главным хищником преступного мира. А твоя готовность безжалостно карать за ошибки заставляет даже вернейших слуг трепетать, когда они входят в твой кабинет.

Сильная Черта: Устрашение.

Сильный Навык: Бизнес.

Ход порока: Когда ты уничтожаешь то, что еще могло бы принести тебе пользу, возьми 1 пункт *Авторитета*.

Темнейший час

Герой угодил в твою ловушку, какова бы она ни была. Никаких задержек и осечек. Герой в западне и не в состоянии выбраться без посторонней помощи.

□ Будьте моим гостем

Когда ты общаешься с Героем в мирной и цивилизованной манере — обедаешь, флиртуешь, играешь в карты, болтаешь на вечеринке и т.д. — ответь на один его вопрос, не солгав напрямую, чтобы получить честный ответ на один из этих вопросов:

- чего он не ожидает?
- какова его ближайшая цель?
- в чем его тайная сила?
- в чем его тайная слабость?

□ Мы еще встретимся!

Когда ты теряешь последний пункт *Сюжетной Брони* вследствие гибели или ареста, ты можешь потратить весь свой **Авторитет**. В этом случае ты остаешься на свободе / в живых из-за неожиданного сюжетного поворота (например, на самом деле убит был не ты, а робот-двойник).

Твоя *Сюжетная Броня* восстанавливается соразмерно потраченному *Авторитету*, но не выше рейтинга твоей *сильной Черты*.

□ Домашний любимец

У тебя есть животное, к которому ты привязан. Выбери, что это за животное.

- *Маленький питомец*: кошка, ящерица, птица, гадюка. Когда животное рядом с тобой, при **планировании** ты берешь на 1 шанс больше.
- *Крупный хищник*: акула, питон, крокодил, тигр. Когда животное рядом с тобой, при **запугивании** ты снимаешь у жертвы на 1 пункт *Сюжетной Брони* больше.

□ Большая красная кнопка

На твоей базе припрятана пара сюрпризов. Когда активируешь их, потратить 3 точки **Базы** за раз и выбери секретную функцию:

- **Системы защиты.** Один из злодеев на базе (включая тебя самого) не получает урон до конца сцены
- **Спасательный шаттл.** Все злодеи на базе, которых ты назовешь, могут безопасно исчезнуть из сцены
- **Смертельная ловушка.** При следующем столкновении с Героем ты наносишь +2 урона

□ Лучшие из худших

Твои приспешники - компетентные и опасные убийцы. Когда ты тратишь точку **Слуг** на помощь в **столкновении** или **погоне**, она добавляет тебе 2 успеха.

□ Запасной план

Когда ведущий устраивает **Крушение**, ты можешь заявить, что у тебя есть запасной план как раз на такой случай. Опиши свой план, а затем используй **Коварство** и **Авторитет**. Независимо от результата, твой **Авторитет** обнуляется.

Если у тебя выпадает больше успехов, чем в броске **Крушения**, запасной план сработал, и **Крушение** отменено. Кубики **Крушения**, на которых выпал успех, удаляются из запаса ведущего.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- Я нуждаюсь в уникальных талантах _____ и щедро их оплачиваю
- _____ оказал мне услугу, и я должен отплатить тем же (спроси, что это была за услуга)
- Жизнь кого-то важного для меня зависит от _____ (скажи, о чьей жизни идет речь)
- _____ крайне опасен, но мы смогли достичь компромисса
- _____ единственный, в чьей верности я не сомневаюсь

ИМПЕРАТОР



Ты властвуешь над темными землями из неприступной твердыни. Несметные полчища под твоим командованием угрожают силам добра. Со своего трона ты плетешь нити хитроумных интриг, лживых обещаний и коварных стратегий. Даже не покидая тронный зал, ты приводишь в действие зловещие замыслы и грандиозные планы.

Сильная Черта: Коварство.

Сильный Навык: Манипулирование.

Ход порока: Когда ты рискуешь успехом, чтобы доказать свое превосходство, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты являешь свой истинный замысел, и Герои понимают, как сильно они тебя недооценивали. Что бы ни планировали Герои, ты это предусмотрел, и их планы только что обернулись катастрофой.

ХОДЫ

□ Король-Чародей

В начале нового эпизода ты можешь взять любой ход **Колдуна** до конца эпизода. Если ты делаешь это, до конца эпизода тебе наносят на 1 урон больше.

□ Согласно моему замыслу

Когда ты **бахвалишься**, объясняя Герою свои планы во всех подробностях, каждый **успех** забирает у ведущего 1 **Очко Крушения**.

□ У меня хватит рабов

Ты можешь потратить 3 точки **Слуг** за раз, чтобы без броска получить **исключительный успех** в следующий ход.

□ Смерть на конце иглы

Часть твоей жизненной силы спрятана в особом артефакте. Пока этот предмет цел, твоя **Сюжетная Броня** не может уменьшиться ниже 1. Выбери, где находится твой реликварий:

- всегда при тебе
- спрятан в надежном тайнике с хорошей защитой
- попал в руки Героя и постепенно развращает его

□ Не убить смертному мужу

Пророчества гласят, что лишь избранный судьбою герой сможет тебя победить. Когда вы определитесь с Героями франшизы, выбери одного из них.

При **столкновении** со всеми прочими персонажами твой бросок всегда считается на один разряд выше: **частичный успех** как **полный**, **полный успех** как **исключительный** и т.д.

При **столкновении** с этим Героем твой бросок всегда считается на один разряд ниже: *полный успех как частичный, частичный успех как провал* и т.д.

□ Государь

Ты отлично разбираешься в хитросплетениях политики и правления. Потраченная тобой точка **Власти** добавляет 2 успеха к следующему ходу.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ выполняет самые важные мои задания
- Верность _____ укрепляет мою власть
- _____ создает мое самое мощное оружие
- Я вижу _____ моим учеником и наследником
- _____ привел меня к могуществу

КРОМСАТЕЛЬ



Ты убийца, каких мало. От битвы к битве, от поединка к поединку ты подтверждаешь свою репутацию воплощенной смерти. Ты всегда в гуще событий: преследуя Героев, возглавляя атаки или сражаясь в одиночку против целой армии. Мирные жители трепещут твоих набегов, а Герои тренируются усерднее, только вспомнив о тебе.

Сильная Черта: Злоба.

Сильный Навык: Драка / Стрельба (на выбор).

Ход порока: Когда ты бьешься с достойным противником один на один, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты наносишь Герою неизлечимую физическую травму. Эта рана радикально ослабляет Героя, делает его уязвимым и слабым. В этот момент ты раз и навсегда доказываешь, кто из вас сильнее.

□ Ярость

Неудачи и помехи приводят тебя в неистовое бешенство и придают новые силы. Каждый раз, когда твой ход оборачивается провалом, ты получаешь дополнительные **2d6** на следующий ход.

□ Непробиваемый

Ты невероятно крепок, вынослив и хладнокровен. Когда ты первый раз за эпизод получаешь урон, игнорируй его.

□ Сожгите тут все!

Когда ты казнишь невинных или предаешь мирные жилища огню в драматичной манере, примени **Устрашение** и **Пытки**. При *исключительном успехе*, выбери 3. При *полном успехе*, выбери 2. При *частичном успехе*, выбери 1.

- ты находишь нечто полезное
- ты узнаешь что-то важное об одном из Героев
- ты наделяешь одного из Героев *недостатком* (ведущий скажет тебе, каким именно)
- ты получаешь 1 точку **Богатства**

При *провале*, твоя жестокость вызывает не трепет, а отвращение. Ты теряешь *пункт Авторитета*.

□ Верный страж

Выбери другого злодея. По какой-то причине ты безоговорочно предан ему. Ты берешь *пункт Авторитета* всякий раз, когда защищаешь его от смертельной опасности.

□ Я зову ее «Дейзи»

У тебя есть особое оружие, которое ты очень ценишь. Когда ты используешь его, добавь **2d6** к ходам **Злобы**. Если ты отступаешь, сбегаешь или отказываешься от конфликта, имея при себе любимое оружие, то теряешь 2 пункта *Авторитета*.

□ Я твой отец!

Один раз за арку ты можешь открыть кому-то из Героев шокирующую правду о вашей тайной личной связи. Когда делаешь это, используй **Авторитет**. При *полном успехе*, выбери что-то из этого:

- Ты получаешь столько же *Авторитета*, сколько у тебя есть сейчас.
- Ты наделяешь этого Героя двумя новыми *недостатками* (ведущий скажет тебе, какими именно)

При *исключительном успехе*, ты получаешь оба варианта. При *частичном успехе*, ты получаешь на 1 пункт *Авторитета* меньше, чем есть у тебя сейчас (до минимума 1). При *провале*, ты теряешь весь свой *Авторитет*.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- Я никогда не ослушаюсь приказа _____
- Я презираю _____, но пока не могу пойти ему наперекор
- _____ поддерживает мою способность сражаться
- С _____ мы всегда идем в бой вместе
- _____ однажды спас мне жизнь



Пусть эти жалкие обыватели называют тебя безумцем! Однажды им всем придется признать твою гениальность. И неважно, сколько экспериментов для этого потребуется. Великие умы всегда выходили за пределы убогой стадной этики, и ты уж точно не позволишь морали и закону остановить тебя на пути к новым открытиям.

Сильная Черта: Знание.

Сильный Навык: Наука.

Ход порока: Когда ты активируешь нечто опасное или непредсказуемое, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты создаешь нечто, доселе считавшееся невозможным. В эти мгновения законы природы повинуются тебе. Ты можешь создать свое величайшее творение, и последствия этого будут необратимы.

□ Всевидящий монитор

У тебя есть особая технология, которая позволяет проследить за любым Героем. Один раз за эпизод ты можешь задать один из этих вопросов:

- о каком *преимуществе* этого Героя мы еще не знаем, и на какой *ход* оно влияет?
- о каком *недостатке* этого Героя мы еще не знаем, и на какой *ход* он влияет?
- где этот Герой сейчас находится и куда намерен отправиться?

□ Уродливый

Ты страдаешь от ужасного физического недостатка. Может, у тебя нет ног, или твоя голова слишком велика, или ты вообще голый мозг в лабораторной колбе. От всех твоих ходов **Злобы** отнимается один *успех*. Ко всем твоим ходам **Устрашения** добавляется один *успех*.

□ Киборг

Ты можешь соединить свое тело с одним из своих жутких изобретений до конца сцены. Ты наносишь на 2 *урона* больше при **столкновении** и **запугивании**. Ты также получаешь на 1 *урон* больше, пока не вернешься в обычное состояние.

□ Они назвали меня безумным!

Когда кто-то оскорбляет или недооценивает тебя или твою работу, ты добавляешь 1 *успех* ко всем попыткам отомстить за обиду.

❑ Разрушитель миров

Если в твоём распоряжении есть 3 точки **Оружия**, ты можешь потратить их все за раз и выбрать что-то из этого:

- получить *исключительный успех* в следующий ход.
- нанести +3 урона

❑ Игорь, поверни рычаг!

Преданные слуги помогают тебе в работе. Когда ты тратишь точку **Слуг** на помощь в **сотворении** или **исследовании**, она добавляет тебе 2 успеха.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- Только _____ верит в мою гениальность
- _____ защищает меня от преследований
- Я должен доказать _____ значение моей работы
- Средства _____ нужны мне для продолжения работы
- Без участия _____ мои эксперименты обречены

КОЛДУН



Тебе ведомы черные искусства, которые многие сочли бы сказкой. Ты играешь с темными чарами, общаешься со злыми духами и призываешь в этот мир нечистые силы. Требуется ли твое чародейство ужасных жертв или превращают тебя самого в чудовище, ты все равно не откажешься от этого пьянящего могущества.

Сильная Черта: Знание.

Сильный Навык: Магия.

Ход порока: Когда ты призываешь силу с ужасным побочным эффектом, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты призываешь в этот мир древнюю, злобную и могучую силу. Чуждая мощь переполняет тебя, и ты можешь совершить грозные и невиданные деяния. Само присутствие этой силы корежит и искажает реальность.

ХОДЫ

❑ Сила Темной Стороны

Твои магические способности смертельно опасны в бою. Когда ты применяешь в **столкновении** темные чары и сверхъестественные силы, добавь свой рейтинг **Магии** к основному запасу кубиков на этот ход.

❑ Форма монстра

При помощи злых чар ты можешь один раз за эпизод принять чудовищное обличье. Возьми 1 ход **Чудовища** до конца сцены. Тебе наносят на 1 урон больше, пока ты не вернешься в прежний облик.

❑ Друг с того света

У тебя есть могучий потусторонний покровитель: темный бог, древний демон, дух мертвого злодея или кто-то еще. Один раз за эпизод ты можешь попросить своего покровителя наделить тебя одноразовой полезной способностью или сделать тебе одноразовый подарок.

❑ Волшебный кристалл

У тебя есть мистический предмет, который позволяет проследить за любым Героем. Один раз за эпизод ты можешь задать один из этих вопросов:

- что ждёт этого Героя в ближайшем будущем?
- какое порочное желание гложет сейчас этого Героя?
- какого своего чувства этот Герой сейчас стыдится?

❑ Твоя душа принадлежит мне!

Ты способен высасывать и поглощать жизненную силу своих врагов. Когда ты **бахвалишься** перед Героем и отнимаешь у него пункты **Сюжетной Брони**, возьми эти пункты себе.

□ Сделка с дьяволом

Когда ты пытаешься **перехитрить**, предлагая жертве сверхъестественное «решение» ее проблем, добавь свой рейтинг **Магии** к основному запасу кубиков на этот ход.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ дает и питает ту силу, которой я обладаю
- Я заключил сделку с _____, и мне придется расплатиться
- _____ может сделать со мной нечто ужасное
- Мои советы очень ценны и полезны для _____, поэтому я жив
- Могущество _____ прельщает меня, я хотел бы научиться такому

ПСИХОПАТ



Даже другие злодеи поглядывают на тебя с опаской. Ты не задумываешься о последствиях, и безумие с хаосом следуют за тобой. Твое умение истязать тело сравнимо только с твоей способностью ранить душу. Твои ядовитые речи сводят с ума, а способность обманывать смерть выводит Героев из себя.

Сильная Черта: Устрашение.

Сильный Навык: пытки.

Ход порока: Когда ты рискуешь собой или другим злодеем, чтобы удовлетворить свой садизм, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты отнимаешь у Героя что-то, чем он необычайно дорожил, и наносишь ему неизлечимую душевную рану. Этот момент станет его самым страшным воспоминанием, память о нем будет преследовать Героя вечно.

ХОДЫ

□ Ты дополняешь меня

Когда вы определитесь с Героями франшизы, выбери одного из них. Ты одержим этим Героем и чувствуешь особую связь с ним. Тебе даже не хочется убивать его, ведь с ним так весело.

Ты добавляешь *успех* ко всем ходам **Устрашения** против этого Героя и отнимаешь *успех* от всех ходов **Злобы** против него.

□ Бешеный мазохист

Тебе нравится не только мучить, но и подвергаться мучениям. Когда ты теряешь *Сюжетную Броню* в бою или под пытками, получи дополнительный *успех* на следующий ход.

□ Никто бы не выжил

Когда ты теряешь последний пункт *Сюжетной Брони* и должен погибнуть, используй свой **Авторитет**. Ты восстанавливаешь пункты *Сюжетной Брони* и теряешь *пункты Авторитета* по числу выпавших *успехов*.

□ Один плохой день

Тебя свела с ума страшная трагедия. Потраченная тобой точка **Предыстории** добавляет тебе 2 *успеха* к следующему ходу.

□ Безумие сродни гравитации

Когда ты делаешь против Героя ход **Устрашения** с применением пыток и истязаний, при *полном успехе* Герой до конца эпизода теряет одно *преимущество* (ведущий решит, какое именно). При *исключительном успехе* Герой теряет это *преимущество* навсегда.

□ Влезть в голову

Когда ты встречаешься с Героем лицом к лицу, один раз за сцену ты можешь задать один из этих вопросов:

- кто дорог Герою в этой сцене?
- что сейчас может причинить Герою боль?
- чего этот Герой сейчас боится?

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ свел меня с ума и сводит до сих пор
- Я должен пошатнуть моральные устои _____
- Только _____ может заставить меня подчиняться
- Только _____ понимает, как я думаю
- _____ единственный, кому я никогда не причинил бы вреда

ЧУДОВИЩЕ



Ты способно сожрать, сжечь и разрушить что угодно на своем пути. Твои аппетиты ненасытны, кровожадность неутолима, а силы противоестественны. Может, другие злодеи и превосходят тебя в хитрости или тонких искусствах, но в чистой разрушительной мощи с тобой не сравниться никому.

Сильная Черта: Злоба. На старте возьми 2 точки Злобы.

Сильный Навык: —

Ход порока: Когда ты атакуешь или преследуешь кого-то, кто явно провоцирует и отвлекает тебя, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Ты оставляешь свой след в мире: чудовищное потомство, стихийный катаклизм или искажение фундаментальных законов природы. Мир меняется к худшему, и это полностью твоя «заслуга».

□ Чрево кита

Ты можешь целиком пожирать своих врагов. Когда ты **сталкиваешься** с Героем или **вязываешься в погоню**, преследуя его, при *полном* или *исключительном* успехе ты можешь проглотить Героя живьем.

Опиши, насколько впечатляющим выглядело заглатывание, и возьми от 1 до 3 *пунктов Авторитета*. Ведущий получает столько же *Очков Крушения*.

□ Я само пламя, я сама смерть

Ты можешь извергать из своего нутра нечто смертоносное и разрушительное. Выбери, что именно ты извергаешь.

- Пламя (+3 урона, можно применить один раз за сцену)
- Кислота (+2 урона, теряешь **1d6** на следующий ход)
- Электричество (+1 урон)

□ Скорость тьмы

Ты умеешь передвигаться с невероятной скоростью. Когда **вязываешься в погоню**, получи 1 дополнительный успех.

□ Крепкая чешуя

Твоя шкура необычайно крепка. В бою ты всегда получаешь на 2 урона меньше. Однако ты должен выбрать слабость, которая позволяет нанести тебе урон, игнорируя это правило.

- *Материал* (чистая сталь, соль, обсидиан, святое масло и т.д.)
- *Оружие* (волшебный меч, освященная пуля, священный жезл и т.д.)
- *Брешь* (дыра в чешуе, мягкое брюхо и т.д.)

□ Отсечешь одну голову...

Тебя очень сложно убить. Когда ты получаешь смертельный урон в бою и должен погибнуть, верни себе 1 пункт *Сюжетной Брони* и получи **1d6** на следующее **столкновение**. Этот ход можно применить один раз за эпизод.

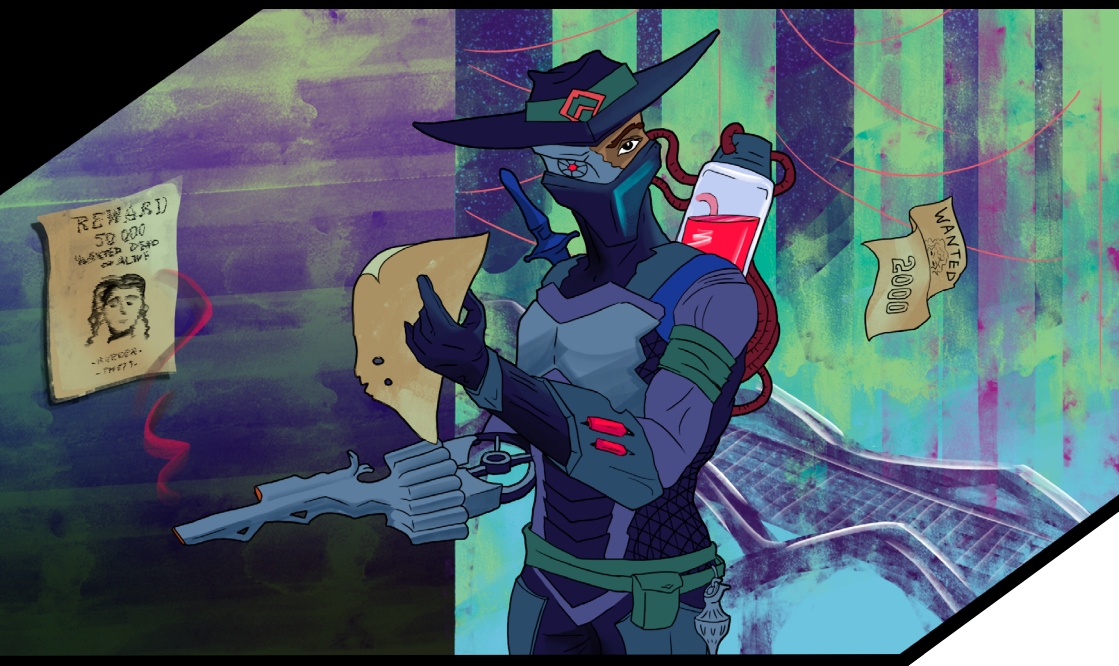
□ Бегите, ничтожества!

Ты настолько ужасен, что обращаешь в бегство целые толпы. Когда ты **запугиваешь** красных рубашек, каждый успех снижает численность группы на 1.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ способен сдерживать и умирять меня
- _____ дает мне то, чего я жажду больше всего
- _____ создал или призвал меня
- Я разорвал бы _____ на куски, но почему-то не могу (спроси, что тебе мешает)
- Даже я боюсь чудовищности _____

НАЕМНИК



Ты продаешь свои услуги тому, кто больше заплатит. Воровство, похищения или убийства — ты готов взяться за любое дело, если договориться о цене. Никто лучше тебя не разбирается в засадах, грязных трюках и преступных хитростях. Может, у тебя и есть какие-то правила, но никто в здравом уме не назовет тебя хорошим парнем.

Сильная Черта: Коварство.

Сильный Навык: Воровство.

Ход порока: Когда ты ставишь выполнение задания выше личной выгоды, возьми 1 пункт Авторитета.

Темнейший час

Если сейчас ты пойдешь на смертельный риск, он оправдается. Тебе выпадет тот самый один шанс на миллион, ты избежнешь смерти и достигнешь цели.

❑ Охотничий транспорт

У тебя есть особое средство передвижения, упрощающее охоту. Выбери для него одно *преимущество*.

- Камуфляж и сенсоры (возьми 1 дополнительный успех, чтобы **ввязаться в погоню** незаметно)
- Пушки и клинки (возьми 1 дополнительный успех, чтобы **ввязаться в погоню** с применением силы)
- Стильный (возьми 1 дополнительный успех, чтобы **бахвалиться**, пока ты пользуешься им)

❑ Мастер засад

Когда ты готовишь хитроумную засаду или перехват ценного груза, примени **Коварство** и **Воровство**. При успехе, ты оказываешься именно там, где находится твоя цель, в выгодной позиции для удара. При *полном успехе*, тебя пока не заметили. При *частичном успехе*, тебя заметили, и вы с противником в равных условиях. При *провале*, ответная засада застала тебя врасплох.

❑ Лучшее, что можно купить за деньги

Потратив 1 точку **Богатства**, ты можешь получить 1 точку в **Драке** или **Стрельбе** до конца эпизода. Ты можешь потратить таким образом 1 точку **Богатства** за сцену.

❑ Репутация опережает вас

Ты обладаешь грозной и устрашающей репутацией. Когда ты делаешь ход **Устрашения**, ты получаешь дополнительные **d6** по числу твоих текущих пунктов **Авторитета**.

❑ Человек слова

Когда ты закрепляешь **Обязательство**, получи 2 пункта **Авторитета** вместо 1-го.

□ Кодекс чести

У тебя есть свод правил, которым ты следуешь при выполнении работы. Выбери два *предписания* и два *запрета* из предложенных ниже. Ты получаешь *пункт Авторитета* каждый раз, когда следуешь этим правилам, и теряешь *пункт Авторитета* каждый раз, когда их нарушаешь (до минимума 0).

Ты всегда:

- завершаешь работу в одиночку
- предупреждаешь врагов о своем приближении
- бьешься с врагом на равных
- оставляешь достойного врага в живых

Ты никогда:

- не просишь пощады
- не нападаешь на безоружного врага
- не угрожаешь беззащитным (женщинам, детям, старикам, больным)
- не лжешь напрямую

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ предложил мне именно то, что мне позарез нужно
- Я идеально выполняю заказы _____, ведь он щедро платит по счетам
- Еще пара заказов, и я выкуплю у _____ самое дорогое мне (скажи, что это)
- Я хочу доказать, что я лучше в нашем деле, чем _____
- Если я не выплачу долг _____, мне конец



Тебя много. Очень много. Твой разум живет в десятках, сотнях или даже тысячах тел. Ты можешь конструировать свои тела или захватывать контроль над другими организмами. С неуголимой жадностью ты пополняешь свои ряды, становясь все сильнее. Победить тебя не проще, чем одолеть эпидемию.

Сильная Черта: —

Сильный Навык: —

В начале франшизы возьми 2 точки **Слуг** в личный запас ресурсов. Твоя максимальная **Сюжетная Броня** всегда равна 4. Тебе не нужно **отвергать добро**.

Ход порока: Когда ты жертвуешь собой или другим злодеем ради эффективного достижения цели, возьми 1 пункт **Авторитета**.

Темнейший час

Герой оказался один против множества твоих воплощений. Бездушные полчища погребают его под собой, и ждать спасения неоткуда. Герой оказывается поглощен или пленен.

ХОДЫ

□ Сопротивление тщетно

Ты можешь поглощать или переделывать другие формы жизни, насильно присоединяя их к своему коллективному разуму. Когда ты **сталкиваешься** с группой «красных рубашек», один раз за сцену ты можешь поглотить их; в этот ход каждый **успех** дает тебе 1 точку **Слуг**.

□ Иницирую прямой контроль

Твой сверхразум способен временно захватить контроль над более слабыми умами. Когда ты оказываешься в одной сцене с группой «красных рубашек», примени **Коварство**. Каждый **успех** снижает **разряд** группы на 1 и дает тебе 1 точку **Слуг** до конца сцены.

□ Установка апгрейда

Ты способен адаптироваться к любой угрозе. Если при **столкновении** с Героем ты получаешь **урон**, при каждом следующем **столкновении** этот Герой наносит тебе только 1 **урон**.

□ Разум улья

Когда ты **планируешь** пожертвовать кем-либо, включая тебя самого, для достижения цели, при **успехе** возьми 1 дополнительный **шанс**.

□ Матка

Ты приходишь от одной высшей особи, центрального организ-
ма роя. Выбери для своей матки одно преимущество.

- *Плодовитая.* Когда ты хочешь **сотворить** себе **Слуг**, результат б дает тебе 2 точки **Слуг** до конца эпизода.
- *Гигантская.* Ты добавляешь **2d6** ко всем попыткам **столкнуться**.
- *Сверхразум.* Ты добавляешь **2d6** ко всем попыткам **планировать**.

□ Мощь тысяч

Ты можешь сконцентрировать мощь и интеллект своих вопло-
щений в одном теле. Когда делаешь это, потрати точку **Слуг**
и подними любую свою *Черту* на 1 до конца эпизода.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- _____ снабжает меня телами или материалами для пополнения роя
- _____ создал, построил или призвал меня
- Воля _____ сильнее всех моих воплощений и заставляет подчиняться
- Наши с _____ сущности неразрывно связаны (скажи, добровольная эта связь или принудительная)
- Я раньше был частью _____ и хочу защитить его как часть себя



— Этот мир отныне мой... Как и все миры.
Дормамму, «Доктор Стрэндж».

В этой главе описано, как подготовить **франшизу**, то есть тот вымышленный мир, в котором и будет разворачиваться действие ваших историй.

При создании франшизы вы отвечаете на три главных вопроса:

- Как устроен мир, в котором живут злодеи?
- В чем заключаются основные конфликты этого мира?
- Какие Герои и силы добра противостоят злодеям?

Создавать франшизу можно тремя способами.

- Вы можете делать это вместе, всей игровой группой — например, утверждая каждое решение голосованием. Этот способ подойдет, если вы не до конца уверены, во что именно хотите поиграть, или собрались спонтанно.
- Ведущий может самостоятельно продумать общий концепт франшизы, используя правила из этой главы. Тогда стоит попросить игроков сделать таких злодеев, которые будут соответствовать этому концепту.
- Вы можете поместить действие игры в уже существующий сеттинг: например, во вселенную комиксов DC. Вы можете использовать правила из этой главы, чтобы подстроить вашу франшизу под реалии выбранного сеттинга.

В любом случае, **«Злодеяние»** не требует от вас долгих часов подготовки. Чтобы создать франшизу и начать играть, нужно выполнить 6 простых шагов, которые описаны ниже.

В главе «**Жанры и структура**» мы уже сказали, что «**Злодеяние**» предполагает игру в одном из 4-ех популярных жанров. Перечислим их еще раз.

- **Фэнтези**: эпические битвы, странствия, приключения и магия.
- **Космоопера**: удивительные технологии, космические путешествия, инопланетные цивилизации.
- **Пальн**: супершпионы, тайные заговоры, секретные общества.
- **Супергероику**: сверхспособности, люди с особыми силами и невероятными умениями.

Чтобы создать франшизу, сперва выберите подходящий жанр. Выбор жанра влияет не только на атмосферу игры, но и на преимущества, которыми располагают злодеи и Герои на старте игры.

Если вы выбираете **фэнтези**, то:

- Злодейская организация получает 1 точку **Слуг**.
- Один из Героев получает *преимущество* «Отвага».
- Один из Героев получает *преимущество* «Волшебство».

Если вы выбираете **космооперу**, то:

- Злодейская организация получает 1 точку **Власти**.
- Один из Героев получает *преимущество* «Транспорт».
- Один из Героев получает *преимущество* «Странник».

Если вы выбираете **пальн**, то:

- Злодейская организация получает 1 точку **Оружия**.
- Один из Героев получает *преимущество* «Красота».
- Один из Героев получает *преимущество* «Гаджеты».

Если вы выбираете **супергероику**, то:

- Каждый злодей добавляет еще 1 точку к любой **Черте**.
- Один из Героев получает *преимущество* «Суперспособности».
- Один из Героев получает *преимущество* «Убежище».

ФОРМАТ

Теперь вам нужно выбрать формат франшизы. Формат определяет три вещи.

- Во-первых, он задает общую структуру вашей игры.
- Во-вторых, он уточняет, как злодеи зарабатывают *Авторитет*.
- В-третьих, он помогает ведущему определять завязки арки и эпизодов.

«Злодеяние» предлагает на выбор три формата: **мультсериал**, **блокбастер** и **эпопею**.



Мультсериал

В этом формате каждый эпизод представляет собой законченную историю. Иными словами, каждый **эпизод** мультсериала — это **арка**, которая длится одну игровую встречу.

Такой формат подойдет вам, если вы хотите разыграть череду коротких самостоятельных историй. Так как сюжеты эпизодов в этом формате обычно не связаны между собой, а сам формат подразумевает сохранение некоего статус-кво, игра может длиться сколько вам угодно. Хоть 5 эпизодов, хоть 25.

В этом формате злодеи получают *Авторитет* за осуществление **Мотивов**, но не **Замыслов**.

Перед началом каждого эпизода ведущий может бросить **1d6**, чтобы определить сюжетную **завязку** для этого эпизода (см. раздел «**Завязки**»).

Стоит учесть, что мультсериал обычно следует некоей сюжетной формуле, которая позволяет создавать все новые эпизоды, не меняя при этом основы сеттинга. Вот несколько примеров таких формул:

- в каждом эпизоде Герои и злодеи наперегонки охотятся за новым волшебным талисманом.
- в каждом эпизоде Герои путешествуют в новую локацию, а злодеи следуют за ними и пытаются захватить их в плен.
- в каждом эпизоде злодеи создают новый механизм для захвата мира, а Герои пытаются этот механизм обезвредить.



Блокбастер

В этом формате вы разыгрываете одну **арку**, которая развивается и разрешается в течение одного, двух или трех **эпизодов**.

Такой формат подойдет вам, если вы хотите быстрой, динамичной и законченной игры на пару встреч. В блокбастере поступки персонажей имеют необратимые последствия для сеттинга, а события развиваются резко и стремительно.

В этом формате злодеи получают *Авторитет* за осуществление **Замыслов**, но не **Мотивов**.

В начале первого **эпизода** ведущий может бросить **d6** по числу злодеев-участников. Результат каждого броска определяет элемент сюжетной **завязки** для всего блокбастера (см. раздел «**Завязки**»).

Помните, что блокбастерам свойственна максимальная зрелищность, а также высокие и необратимые ставки. Вот несколько примеров того, какие конфликты подходят для блокбастера:

- Злодеи намерены затопить самый населенный континент на планете.
- Злодеи хотят открыть врата между измерениями и завоевать мир при помощи демонической армии.
- Злодеи собираются ограбить самое богатое хранилище сокровищ в галактике.



Эпопея

В этом формате **франшиза** состоит из нескольких взаимосвязанных **арок**. Развязка одной **арки** создает почву для событий следующей **арки**, как в сезонах телесериала. И в итоге вся франшиза приходит к грандиозному финалу.

Этот формат хорошо подойдет вам, если вы любите продолжительные и сложные истории со множеством сюжетов. Вы также можете превратить **блокбастер** в **эпопею**, если считаете, что у ваших идей есть потенциал для продолжения.

В этом формате злодеи получают **Авторитет** за осуществление как **Мотивов**, так и **Замыслов**.

В начале новой **арки** ведущий может бросить **1d6**, чтобы определить **завязку** этой арки (см. раздел «**Завязки**»).

Помните, что любая **эпопея** существует как бы на двух уровнях. Помимо сюжета каждой отдельной **арки**, у вас есть общий мета-сюжет всей эпопеи, который и связывает эти арки воедино. Вот пара примеров такого мета-сюжета:

- Инопланетная Империя задумала завоевать Землю, но им мешает группа супергероев-старшекласников. Каждая **арка** развивается на протяжении очередного учебного года. Мета-сюжетом является борьба подростков с Империей на протяжении трех последних лет школы.
- Международная преступная организация создает один план за другим в стремлении к мировому господству. Мета-сюжетом становится постепенная подготовка и осуществление глобального замысла организации; все их интриги являются составными частями этого суперплана, который полностью раскроется только к концу эпопеи.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Теперь вам нужно выбрать, в какой *организации* состоят ваши злодеи и какими возможностями эта *организация* располагает.

Вам на выбор предлагаются три *организации*: **Империя**, **Синдикат** и **Легион**. Для каждой *организации* прописаны наиболее подходящие ей *архетипы*, но жестких ограничений тут нет: почти любой *архетип* можно вписать в любую из трех *организаций*.



Империя

Жестокая деспотия, правящая за счет страха и насилия. Империя — это собирательный и гипертрофированный образ угнетения, принуждения и несправедливости. Силы Империи всегда готовы разграбить соседние государства, притеснить мирное население, покарать неповиновение или развязать войну за полное господство над миром.

Примеры Империи в медиа: Галактическая Империя («Звездные войны»). Мордор («Властелин колец»). Народ Огня («Аватар: Легенда об Аанге»).

Подходящие архетипы

Для управления Империей вам понадобится **Император**. **Колдун** может стать хорошим советником, а **Кромсатель** — опасным и доверенным слугой. **Чудовище** и **Рой** способны обеспечить огневую мощь и численное превосходство, чтобы держать народ в страхе и подчинении. Некоторые Империи также пользуются услугами **Наемника**, который может выполнять самые нечистоплотные поручения.

Преимущества

Добавьте к ресурсам организации 3 точки **Власти** и 2 точки **Слуг**.

Создаем Императора

Если никто из вас не выбрал архетип **Императора**, но вам хочется поиграть за **Империю**, то **Императором** будет управлять ведущий. Пусть он даст **Императору** имя и выберет для него 1 преимущество и 2 недостатка.

Преимущества:

- могущественный
- щедрый
- хитроумный
- благородный

Недостатки:

- импульсивный
- не прощает ошибок
- некомпетентный
- параноик



Синдикат

Преступная организация высшего класса. У Синдиката нет четкой специализации: его агенты могут грабить музеи, воровать супероружие, похищать влиятельных людей, шантажировать правительства, устраивать теракты и разжигать войны. Заставляя невинных страдать и повергая в ужас целые страны, Синдикат получает прибыль и власть.

Примеры Синдиката в медиа: ГИДРА (комиксы и фильмы Marvel). С.П.Е.К.Т.Р. (фильмы о Джеймсе Бонде). КОБРА (мультсериал «G.I. Joe»).

Подходящие архетипы

Синдикатом должен командовать **Босс**. Чтобы выполнять опасные задания, сражаться с врагами и воровать ценности, пригодятся **Кромсатель** и **Наемник**. **Гений** обеспечит организацию передовыми технологиями и научными разработками для исполнения дерзких планов, а **Психопат** вселит ужас в сердца врагов.

Преимущества

Добавьте к ресурсам организации 3 точки **Базы** и 2 точки **Богатства**.

Создаем Босса

Если никто из вас не выбрал архетип **Босса**, но вам хочется поиграть за Синдикат, то **Боссом** будет управлять ведущий. Пусть он даст **Боссу** имя и выберет для него 1 преимущество и 2 недостатка.

Преимущества:

- влиятельный
- спокойный
- справедливый
- доброе имя

Недостатки:

- алчный
- не прощает ошибок
- бесчестный
- предвзятый



Легион

Союз злодеев, объединившихся во имя общей цели. У Легиона нет формального лидера: злодеев удерживают вместе взаимная выгода, обязательства или личная харизма одного из них. Зачастую злодеи объединяются в Легион, чтобы вместе одолеть особо могучего Героя или совершить преступления, которые не повернуть поодиночке.

Примеры Легиона в медиа: Зловещая Шестерка (комиксы о Человеке-Пауке). Братство Мутантов (комиксы о Людах Икс). Лига Несправедливости / Секретное Общество / Легион Рока (комиксы DC).

Подходящие архетипы

Для Легиона подойдут злодеи с яркой индивидуальностью, личными амбициями и уникальными талантами. **Кромсатель**, **Гений**, **Колдун** и **Психопат** могут составить отличную команду. **Наемник** может присоединиться к Легиону в поисках достойной награды, **Чудовище** — ради утоления своих жутких appetites, а **Рой** может предложить помощь в обмен на новые тела или иные, еще более чуждые цели.

Преимущества

Каждый член Легиона добавляет еще 1 точку к любому **Навыку**.

Примечание: «Я здесь главный!»

Структура **Империи** и **Синдиката** подразумевает, что один злодей является главным в организации и управляет ей. Остальные злодеи либо подчиняются ему, либо выступают сторонними союзниками организации — но так или иначе, волей **Императора** или **Босса** нельзя пренебречь, и последнее слово часто остается за ним. Даже если ни один игрок не взял соответствующий архетип, Император/Босс все равно присутствует в истории как персонаж ведущего. Без него Империя/Синдикат просто невозможны.

Убедитесь, что вам всем комфортно играть в такой динамике. Злодейское командование часто подразумевает жестокость, тиранию и болезненное наказание за ошибки. Не всем может прийти по нраву отыгрыш подчинения другому злодею. И не все готовы взять на себя роль лидера-деспота.

Если вам ближе динамика игровой партии, при которой все участники более-менее равны, мы рекомендуем сделать вашу организацию **Легионом**.

Примечание: «Имя мне легион»

Даже если в игре участвует только один злодей, он все равно должен выбрать **организацию**.

Если единственный злодей является **Боссом** или **Императором**, он автоматически выбирает **Синдикат** или **Империю** соответственно.

Если злодей не является **Боссом** или **Императором**, но выбирает **Синдикат** или **Империю**, ведущий создает **Босса** или **Императора**, как описано выше.

Во всех прочих случаях единственный злодей считается **Легионом**.

ПАМЯТКА: БОНУСЫ ЖАНРОВ И ОРГАНИЗАЦИЙ

Фэнтези	● +1 Слуги в ресурсы организации ● 1 Герой получает Волшебство ● 1 Герой получает Отвагу
Космоопера	● + 1 Власть в ресурсы организации ● 1 Герой получает Транспорт ● 1 Герой становится Странником
Пальп	● +1 Оружие в ресурсы организации ● 1 Герой получает Красоту ● 1 Герой получает Гаджеты
Супергероика	● +1 точка Черты каждому злодею ● 1 Герой получает Суперспособности ● 1 Герой получает Убежище
Империя	● +3 Власть, +2 Слуги в ресурсы организации
Синдикат	● +3 База, +2 Богатство в ресурсы организации
Легион	● +1 точка Навыка каждому злодею

ГЕРОИ

Итак, вы знаете, что представляет собою Зло вашего игрового мира. Теперь вам нужно выяснить, как в этом мире выглядит Добро. Иными словами, вам нужны Герои.

Процесс создания Героев подробно описан в разделе «Герои» 7-ой главы. Но уже на этапе создания франшизы вам стоит вместе сформулировать базовые концепты Героев.

Когда вы выбрали злодейскую организацию, пусть каждый игрок бросит двенадцатигранный кубик (1d12). Концепт Героя зависит от числа, которое выпало на кубике. Для каждой злодейской организации дан свой список концептов.

В итоге у вас должно получиться столько же Героев, сколько злодеев участвует в истории.

Хотя концепты Героев далее даны в мужском роде, Герой может быть любого пола, расы, возраста и происхождения, если это имеет смысл в рамках вашей истории.

Если вы играете по существующему сеттингу и хотите сделать Героем канонического персонажа, можете пропустить этап базового концепта и сразу перейти к процессу детализации Героя.

Герои для Империи

- 1** — лидер мятежников
- 2** — подросток из бедных земель
- 3** — отважный авантюрист
- 4** — гордый принц
- 5** — справедливый правитель
- 6** — мудрец и мастер
- 7** — странное дружелюбное существо
- 8** — благородный дикарь
- 9** — возмужавший сирота
- 10** — мифическое создание
- 11** — отпрыск или посланник богов
- 12** — мягкосердечный гигант

Герои для Синдиката

- 1** — новобранец-идеалист
- 2** — опытный боец
- 3** — изящный джентльмен
- 4** — специалист по технике и гаджетам
- 5** — подросток-вундеркинд
- 6** — мастер боевых искусств
- 7** — благоразумный лидер
- 8** — роковой красавец
- 9** — гениальный ученый
- 10** — боец в отставке
- 11** — профессиональный вор
- 12** — случайный свидетель

Герои для Легиона

- 1 — наследник героической династии
- 2 — простой пацан с суперспособностями
- 3 — великий ум своего времени
- 4 — мрачный мститель
- 5 — кумир миллионов
- 6 — антигерой-перебежчик
- 7 — обаятельный сорвиголова
- 8 — пришелец из иного мира
- 9 — одиночка в поисках себя
- 10 — противоположность одного из злодеев
- 11 — бунтарь с золотым сердцем
- 12 — воин древней традиции

Если у нескольких игроков выпали одинаковые числа, ничего страшного в этом нет. Вашей Империи вполне могут противостоять два подростка из бедных земель: скажем, брат и сестра. Как превратить базовую идею в полноценного Героя и придать каждому Герою индивидуальности, вы можете узнать в главе «Ведущий».

ЗАВЯЗКИ

Наконец, вам нужно определиться с **завязками**. Варианты **завязок** для каждой злодейской организации предложены ниже, их можно определить броском **1d6**. Каждая из этих **завязок** может послужить основой как для целой **арки**, так и для приключения на один **эпизод**.

Разумеется, вы можете придумывать завязки для ваших арок и эпизодов сами. Более того, если к этому моменту у вас уже есть собственные идеи, вам следует предпочесть их случайным числам на кубиках.

Варианты ниже призваны лишь дать искру вашему воображению. Они пригодятся, если у вас есть сомнения, если вам нужна какая-то основа для построения сюжета, или если вам хочется дополнить и уточнить свои идеи. В любом случае, никто не расскажет вашу историю за вас.

Завязки для Империи

- 1** — Пророчества указывают, что одному из Героев суждено победить вас.
- 2** — Герои отправились в поход, чтобы уничтожить источник вашей силы и власти.
- 3** — Герои защищают свободную часть мира, которая упорно не сдается вам.
- 4** — Герои вдохновляют восстание и разжигают мятеж в подвластных вам землях.
- 5** — Герои возродили забытое искусство, которое опасно для вас.
- 6** — Один из Героев нужен вам живым для воплощения вашего плана.

Завязки для Синдиката

- 1** — Несколько фракций находятся на грани войны, что может обернуться большой выгодой.
- 2** — Случайный человек получает то, что должно было достаться вам.
- 3** — Некто влиятельный должен быть похищен или уничтожен.
- 4** — У вас есть шанс завладеть сказочным богатством или опасным изобретением.
- 5** — Вы получили возможность низвергнуть одного из Героев.
- 6** — Вы с Героями охотитесь наперегонки за предметом огромной силы.

Завязки для Легиона

- 1** — Герои заточили вас всех в одном месте.
- 2** — Герои объединились в команду и сорвали все ваши последние планы.
- 3** — Кто-то из Героев хочет отомстить вам всем за причиненное зло.
- 4** — Источник невероятной силы нужен вам всем для разных целей.
- 5** — Некое открытие меняет представления о мире и открывает вам новые возможности.
- 6** — Вы все хотите захватить кого-то из Героев по разным причинам.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Вы могли заметить, что предложенные завязки оставляют большое поле для вопросов и уточнений. Это сделано не случайно. Вместе отвечая на возникающие вопросы, вы сделаете франшизу более понятной и близкой вам всем.

Как только кубики подсказали вам очередную завязку, ведущий может пустить ее «по кругу». Это значит, что ведущий задает каждому из игроков один вопрос, связанный с этой завязкой. Отвечая на вопрос, игрок вносит во франшизу собственные идеи.

Алиса, Даша и Борис играют в «Злодеяние» у Дамира. Они уже решили, что будут Империей и что форматом их игры будет мультсериал. У Дамира нет пока конкретных идей, что может произойти в первом эпизоде. Он решает положиться на волю кубиков. Дамир бросает 1d6 и получает 5 — «Герои возродили забытое искусство, которое опасно для вас».

Дамир: Лорд Абиссарал (персонаж Бориса), каким образом тебе удалось предать забвению Старые Пути много лет назад?

Борис и Дамир понятия не имеют, что такое Старые Пути. Дамир только что придумал само это название. Но Борис не теряет: нетрудно представить, что Старые Пути — это нечто древнее, мощное, таинственное. Быть может, какое-то мистическое учение? Почему бы и нет!

Борис: Что ж, я думаю, мои слуги преследовали и убивали всех, кто знал о Старых Путих. Так, чтобы никто не мог угрожать моему могуществу.

Дамир: Очень хорошо. Сэр Калагор Черный (персонаж Алисы), когда ты вновь столкнулся со Старыми Путиами несколько дней назад, как ты избежал поражения?

Алиса: Я бежал. Впервые за много лет. Я хочу отомстить Герою, который сумел так унижить меня.

Алиса не знает, что это был за Герой и как именно произошло столкновение, но ей это и не нужно. Она думает прежде всего о том, чтобы дать Калагору мотивацию, импульс к действию. В остальном она доверяется ведущему. Дамир наверняка найдет способ снова столкнуть Калагора именно с этим Героем.

Дамир: Отлично. Великий Змей (персонаж Даши), ты старше и мудрее всякого смертного — скажи же, что такое эти Старые Пути?

Даша: Это магия жрецов и священников, которую исповедовали тысячи лет, пока не наступили Темные Времена. Эта магия питается от самой земли, от всей жизни. Она сильнее любого оружия, но только чистые разумом могут овладеть ею.

*На данный момент Даша знает уже довольно много. Ясно, что Старые Пути — это некое мистическое учение, что раньше у него было много последователей и что оно каким-то образом может побеждать сильнейших воинов. Зная все это, придумать ответ на вопрос Дамира несложно.

Последний совет, который мы здесь дадим — свяжите ваш мир воедино. Не плодите лишние сущности. Допустим, у вашего Императора есть ход «Смерть на конце иглы», а завязка гласит, что «Герои отправились в поход, чтобы уничтожить источник вашей силы и власти». Напрашивается вывод, что Смерть на конце иглы (чем бы это ни являлось в вашей истории) и есть этот самый источник. Разберитесь, как «реликварий смерти» обеспечивает вас силой и властью. Пусть детали вашего мира скрепляются в единое, гармоничное целое.



— Все, что случилось доселе, случилось
согласно моему замыслу!

Император Палпатин, «Возвращение джедая»

Если вы читаете эту главу, значит, вы решили взять на себя роль ведущего игры **«Злодеяние»**.

На первый взгляд может показаться, что это работа, причем трудная и неблагодарная. Ваши игроки будут развлекаться, отыгрывать крутых злодеев и дьявольски хохотать. А вам придется, ну... делать все остальное. Описывать обстановку, изображать второстепенных персонажей, реагировать на заявки игроков, произносить за Героев пафосные речи и вести историю к логичному финалу.

Но на самом деле роль ведущего не так трудна, как может показаться. Как вы уже знаете, основу вашей игры — **фран-шизу** — вы придумываете вместе с игроками. Таким образом, игроки помогают строить мир, по которому будут играть, и с ведущего снимается часть нагрузки.

Должен ли ведущий знать и продумывать весь сюжет игры от начала до конца? Нет, не должен. Это попросту невозможно: действия злодеев и броски кубиков неизбежно вносят в игру элемент непредсказуемости. Ведущий **не управляет** игрой, но **направляет** ее. Опираясь на систему **шести** актов, ведущий выстраивает каждую сюжетную арку так, чтобы эмоции накалялись, ставки росли, и игрокам всегда было интересно сделать следующий ход.

Для этого в распоряжении ведущего множество инструментов, а именно:

- Герои, которые активно участвуют в сюжете и мешают злодеям.
- Второстепенные персонажи, которые дополняют сюжет и могут как помочь злодеям, так и помешать.
- Очки Крушения, которые путают злодеям планы и создают неожиданные сюжетные повороты.
- Выбранные игроками архетипы, которые подсказывают, что стоит добавить в игру.

Эта глава рассказывает, как работать со всеми этими инструментами.

КРЕДО ВЕДУЩЕГО

Здесь изложены четыре основных постулата, на которые вам стоит опираться во время игры.



Обеспечьте зрелище

Первое и самое главное правило. Независимо от жанра и сеттинга, игра о **суперзлодеях** должна быть зрелищной, красочной и остросюжетной. Высокие ставки, острые переживания, бодрый экшен — лучшие ингредиенты для вашей игры.



Будьте фанатом злодеев...

Вряд ли вы взяли бы в руки **«Злодеяние»**, если бы вам не нравились суперзлодеи. Так покажите это своим игрокам! Уделите каждому злодею внимание. Следуйте за ними, что бы они ни делали. Наполните игровой мир тем, что им интересно. Давайте время для отыгрыша, не сводите драматичные моменты к одним лишь броскам кубиков. Если игроки почувствуют, что вам интересны их злодеи, они сами начнут выдавать классные идеи и облегчат вашу задачу.



...Но угрожайте их планам

Вы здесь не для того, чтобы во всем потакать злодеям. Даже напротив, вы здесь для того, чтобы оказать им достойное сопротивление. Вы — та незримая рука массовой культуры, которая радеет за «базовую иллюзию торжества справедливости». Ставьте перед злодеями преграды. Выпустите против них достойных Героев. Создавайте внезапные помехи и трудности при помощи Крушения.

Это не значит, что вам нужно становиться тираном, который никогда не дает злодеям преуспеть. Это значит, что вы должны сделать каждую победу злодеев желанной и заслуженной. Помните, сколько препятствий пришлось преодолеть Таносу прежде, чем он щелкнул пальцами.



Играйте, чтобы узнать, что случится

Тут ваше кредо сходно с кредо игроков. Не пытайтесь загнать историю в жесткие рамки заранее прописанного сценария. Смотрите, куда пойдет сюжет в зависимости от того, что делают злодеи. И не забывайте спрашивать: «Что вы делаете?». Это самый важный вопрос в вашем арсенале. Ответы злодеев, а не написанный заранее сценарий, двигают вашу историю вперед.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Не раз и не два во время игры вы обнаружите, что игроки смотрят на вас после очередного броска кубиков, и в глазах у них стоит вопрос: «Ну а что же дальше?» Чем обернулась неудача злодея? Каковы последствия *частичного успеха*? Чем закончится сцена? На эти вопросы вам придется отвечать регулярно и «на ходу».

Вы можете опереться на эти принципы, когда *играете*, чтобы *узнать*, что случится. Они помогут вам быстро отвечать на возникающие вопросы и разрешать спорные ситуации.



Поощряйте зло

Прежде всего, давайте злодеям возможность быть злодеями. Предлагайте ситуации, где злые поступки будут самыми выгодными и привлекательными. Творить зло в вашей игре должно быть приятно и интересно.



Давайте выбор

В то же время, предоставьте игрокам альтернативу. Злодейство становится еще более интересным и зловещим, когда творится сознательно и по доброй воле. Не ограничивайте злодеев в способах решения проблемы. Время от времени давайте им шанс поступить не по-злодейски, а человечно и милосердно.



Поощряйте Мотивы

Чтобы быть фанатом злодеев, следует наполнить игровой мир тем, что им интересно. И у вас есть для этого инструмент — **Мотивы** ваших злодеев. Вставляйте в каждый эпизод возможности воплотить **Мотив** каждого из злодеев. Если у вас есть злодей с жадой **Обогащения**, добавьте в эпизод ценность, которой можно завладеть. Если один из злодеев движим **Порчей**, снабдите второстепенных персонажей и Героев темными тайнами и слабостями, которые можно раскрыть и использовать. Если злодей жаждет **Разрушения**, дайте ему город, который можно сжечь. Хотя бы в одной сцене за эпизод у каждого злодея должна быть возможность воплотить свой **Мотив**.



Монтируйте сцены

Следите за тем, как развивается конфликт в каждой сцене. Как только вы считаете конфликт исчерпанным, переходите к следующей сцене. «Монтируйте» вашу игру, пропускайте неинтересные куски.

Особенно важно «монтировать», если ваши злодеи разделились и разыгрывают разные сцены. Регулярно переключайтесь между ними, чтобы никто не чувствовал себя забытым. Ваш **Кромсатель** уже пять минут сражается с Героем на капитанском мостике космического корабля? Переключитесь на **Гения**, который тем временем достраивает орбитальную пушку на другой стороне планеты.



Неудачи двигают сюжет

«Нет, у тебя не получилось» — скучная фраза, долой ее. «Нет, у тебя не получилось, И...» куда интереснее. А еще интереснее так: «У тебя получилось, НО...» Пусть провалы и частичные успехи не тормозят действие, а толкают его вперед. **Гений** выбросил частичный успех на **сотворение** орбитальной пушки? Что ж, она готова... но тут в лабораторию врывается десант мятежников. **Кромсатель** провалил **столкновение** с Героем? Пусть его бластер пробьет брешь в обшивке мостика, и их обоих выбросит в открытый космос!



Задавайте вопросы, развивайте ответы

Вам не всегда нужно придумывать все самому. Иногда куда интереснее спросить ваших злодеев, что именно происходит, и развить их идеи. Какие ловушки есть на базе злодея? Пусть он сам скажет, ему же лучше знать. Что связывает злодея с вот этим Героем? Предоставьте игроку раскрыть эту шокирующую правду.

ГЕРОИ

Творить зло куда интереснее, когда злодеям есть с кем сразиться, кого перехитрить и уничтожить. Каждой группе злодеев нужна своя группа Героев: отважных искателей приключений, дерзких мятежников, одаренных защитников справедливости и сексуальных суперагентов, которые усложнят злодеям жизнь и поставят под угрозу их планы.

Как вы помните по главе «**Франшиза**», базовые идеи для Героев определяются простым броском **1d12**. Но базовая идея — еще не персонаж. Люк Скайуокер («Звездные войны») и Китнисс Эвердин («Голодные игры») одинаково подходят под определение «*Подросток из бедных земель*». И оба сражаются с жестоким деспотичным режимом, то есть с **Империей**. Но в остальном это совершенно разные персонажи: у них разные предыстории, характеры, умения и слабости.

Поэтому базовая идея — это лишь отправная точка для вашей фантазии. Как сделать из Героя полноценного персонажа и достойного противника для злодеев, вы узнаете дальше.

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Первое, что вам надо решить — это есть ли в вашей истории **Главный Герой**. Тот, кто наиболее важен для сюжета и, следовательно, является наибольшей угрозой для злодеев.

На этот счет нет жестких правил. Иногда какая-то из базовых идей так и просится на место **Главного Героя**. Например, «лидер мятежников» или «возмужавший сирота» отлично подойдут на роль главного врага **Империи**, а «изящного джентльмена» можно сделать главной проблемой **Синдиката**. В иных же случаях Героев логичнее сделать ансамблем равных. Например, если злодеи сражаются с командой супергероев вроде Мстителей; в таких командах все герои примерно одинаково важны.

МОТИВЫ

Как и у злодеев, у Героев есть свои **Мотивы**: те желания и принципы, которым они следуют и которые вдохновляют их на подвиги. В отличие от злодеев, чьи *Мотивы* эгоистичны и разрушительны, *Мотивы* Героев благородны и служат добру.

Когда вы развиваете базовую идею, прежде всего выберите Герою *Мотив*. Рядом с каждым *Мотивом* написано, к чему такой Герой стремится.

- **Свобода** (свергать тиранов, защищать бесправных)
- **Жертвенность** (отдавать и делиться)
- **Созидание** (создавать благое, приносить пользу)
- **Справедливость** (воздавать по заслугам, отстаивать законы)
- **Просветление** (искать истину, направлять других)

Вы можете заметить, что 5 героических *Мотивов* зеркально отражают 5 злодейских *Мотивов*: *Свобода* противопоставлена *Завоеванию*, *Созидание* — *Разрушению*, *Справедливость* — *Мести* и т.д. Это сделано не случайно: персонажи-антитезы отлично дополняют друг друга. При создании Героев вы можете выбрать им *Мотивы* в противовес *Мотивам* ваших злодеев; это придаст конфликтам дополнительный эмоциональный уровень.

СЮЖЕТНАЯ БРОНЯ

Рейтинг **Сюжетной Брони** определяет, насколько трудно победить Героя. Герой продолжает бороться за добро и совершать подвиги, пока у него остается хотя бы 1 пункт *Сюжетной Брони*. Если *Сюжетной Брони* не осталось, Герой перестает быть Героем. Он погибает, отходит от дел или переходит на сторону зла.

Герой начинает франшизу с **8 пунктами** Сюжетной Брони. Главный Герой, если он у вас есть, начинает франшизу с **10 пунктами** Сюжетной Брони.

В конце каждого эпизода, если Герой в этом эпизоде как-либо воплотил свой **Мотив**, он восстанавливает 1 пункт Сюжетной Брони. Если же Герой в этом эпизоде поступил вопреки своему **Мотиву**, в конце эпизода он теряет 1 пункт Сюжетной Брони.

Также Герой может терять пункты Сюжетной Брони из-за действий злодеев, когда его ранят, обманывают, запугивают и т.д.

Примечание: «Они все мертвы»

На игре вполне может возникнуть ситуация, когда последний Герой побежден, но история явно еще не закончилась. Как же продолжать игру, если злодеям не с кем больше бороться?

Вы можете, если логика сюжета это позволяет, создать новых Героев. Пусть кто-то придет на смену павшим. Однако будьте осторожны с этим приемом: если Герои сменяются слишком легко, они теряют

значимость и уже не кажутся достойными противниками.

Более надежный и драматичный вариант — это вовремя устроить **Крушение** и вернуть побежденного Героя в действие. Быть может, якобы погибший Герой чудесным образом воскреснет, или Герой, перешедший на сторону зла, вдруг решит искупить свои ошибки. Подробнее о возвращении Героев смотрите раздел «Виды Крушения».

УРОН ГЕРОЕВ

При встрече со злодеями Герои могут наносить им урон и снижать их **Сюжетную Броню**. Есть два основных способа, как Герои могут это делать:

- сражаться со злодеями (т.е. наносить им урон во время драк, погонь и поединков)
- критиковать **Мотивы** злодеев, вселять в них сомнения и страх (если только у злодея не получится **отвергнуть добро**)

Урон, который может нанести Герой, напрямую связан с системой 6-ти актов. Чем дальше зашла история, тем выше ставки и тем опаснее Герои для злодеев. Урон, наносимый Героем, считается по формуле:

Урон = Акт текущей сюжетной арки.

Алексей играет за мутанта Протоса. Он прорывается в хранилище засекреченных мутагенов, чтобы найти там сыворотку, которая усилит его способности. Супергерой Либертимэн преследует Протоса и настигает у входа в хранилище. Ведущий просит Алексея **столкнуться** с Либертимэном.

Алексей: Три, один, один, четыре... Черт, это провал! Либертимэн надерет мне зад!

Ведущий: Боюсь, что так. Либертимэн ловит брошенный тобой бак с химикатами и швыряет обратно в тебя. Бак впечатывает тебя в стену, а из лопнувшей обшивки на тебя проливаются токсичные химикаты!

Алексей: Ух! Сколько урона я получаю?

Ведущий: Хмм..Слушай, кража мутагенов ведь не была твоей конечной целью? Ты хотел использовать свои новые силы...

Алексей: Чтобы взять весь город в заложники, ага.

Ведущий: Что ж, тогда бой в хранилище не назовешь **главным испытанием**. Но и с Либертимэном ты встречаешься не в первый раз, значит, это и не **первый порог**. Сейчас у нас **третий акт, «плохие парни наступают»**.

Алексей: Я теряю три пункта **Сюжетной Брони**? Ладно, могло быть и хуже.

Нефритовая Леди близка к воплощению своего дьявольского плана: через десять секунд ее гравитационная пушка расколлет Европу напополам. Супершпион Луис Аркетт бьется с ней, пытаясь прорваться к панели управления пушкой. На **столкновении** с ним Леди получает частичный успех.

Алиса (игрок за Леди): Знаешь, я думаю, было бы круто, если бы в пылу схватки мы оба сорвались бы с мостика и повисли над пропастью, уцепившись друг за друга!

Ведущий: Отлично! Да, вы болтаетесь над бездной, пока таймер отсчитывает последние секунды **(за Луиса)**
«Думаете, им бы это понравилось?»

Алиса (за Леди): «Кому?»

Ведущий (за Луиса): «Вашей семье. Они бы хотели, чтобы вы мстили за них вот так?»

Алиса (за Леди): «Молчите! Вы ничего о них не знаете!»

Ведущий (за Луиса): «Жестокость отняла у вас семью, и теперь вы хотите разрушить тысячи семей. Вы ничем не лучше тех, кому хотите отомстить.» **(от себя)** В общем, ты сейчас в уязвимой позиции, ты висешь над пропастью.

Алиса: И Луис критикует мой **Мотив**. Пора **отвергнуть добро**.

Алиса бросает 3 кубика, по рейтингу **Устрашения** (сильной Черты) Нефритовой Леди.

Алиса: Ой-ей... Два, три, три. Провал. У нас ведь сейчас **кульминация**, да?

Ведущий: О да. Это последний, **шестой акт**.

Алиса: Шесть пунктов урона... Похоже, мне конец. Я начинаю кричать «Заткнись, заткнись!», пытаюсь ударить Луиса и срываюсь в пропасть!

Ведущий: Звучит круто.

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

Каждый Герой в чем-то уникален, будь то сверхспособности, особые умения, исключительные моральные качества или невероятно трагическая предыстория. Эта уникальность делает Героя Героем, влияет на злодейскую стратегию борьбы с ним и в целом делает отношения Героев и злодеев более динамичными и многомерными.

Поскольку они достойные и выдающиеся защитники добра, у Героев будут **преимущества**: положительные качества, сильные стороны и особые способности. Но идеальный Герой скучен, поэтому Героям нужны и **недостатки**: слабости, уязвимости и отрицательные качества.

Каждое *преимущество* Героя привязано к определенному базовому ходу. Когда Герой может как-либо проявить свое *преимущество*, злодей теряет 1 *успех* в броске на соответствующий базовый ход.

Например, злодею сложнее будет:

- **запугать** Героя с преимуществом «Отвага»;
- **столкнуться** в схватке на мечах с Героем с преимуществом «Мастер клинка»;

- **бахвалиться** перед Героем с преимуществом «Красота» (трудно злорадствовать, когда ты ослеплен чьей-то красотой).
- **планировать** против Героя с преимуществом «Гениальность».

Каждый недостаток Героя тоже привязан к конкретному базовому ходу. Если злодей проявляет или провоцирует недостаток Героя, то добавляет 1 успех к броску на соответствующий базовый ход.

Например, злодею проще будет:

- **перехитрить** Героя с недостатком «Простак»;
- **запугать** Героя с недостатком «Трусость»;
- **бахвалиться** перед Героем с недостатком «Сирота» (у сирот куча болевых точек, на которые можно надавить);
- **столкнуться** с Героем с недостатком «Старость».

Бонусы и штрафы от преимуществ и недостатков Героев могут суммироваться. Однако каждое преимущество/недостаток по отдельности может добавлять/отнимать успехи только от одного базового хода.

Герой начинает франшизу с 3-мя преимуществами и 1-им недостатком.

Главный Герой, если он есть, начинает франшизу с 4-мя преимуществами и 2-мя недостатками.

Часть тех преимуществ, которые получают Герои, определяются жанром франшизы (см. главу «Франшиза»).

Действия злодеев могут наделять Героев новыми недостатками, если ведущий сочтет это логичным. Скажем, если злодей убьет девушку Героя, тот может получить недостаток «Жажда мести» или «Чувство вины».

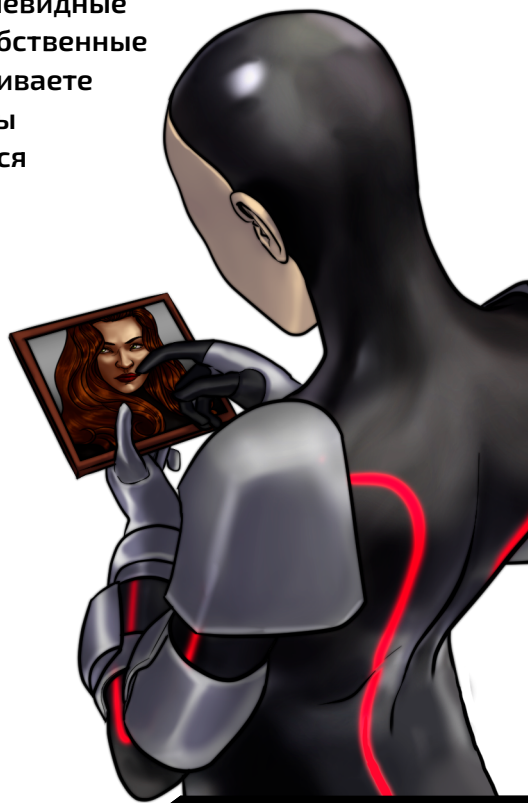
Между эпизодами ведущий может снять у Героя 2 пункта *Сюжетной Брони*, чтобы дать ему еще одно *преимущество*. Ведущий также может снять у Героя 3 пункта *Сюжетной Брони*, чтобы убрать один *недостаток*. Герою нельзя получить более 1 нового *преимущества* или убрать более 1 *недостатка* за раз.

На начало игры ведущий не должен делиться с игроками всей информацией о Героях, их *преимуществах* и *недостатках*. В том-то и дело: злодеи должны **узнать** своих Героев за время игры. Научиться видеть в них личности, а не просто цели для уничтожения. Это один из парадоксов жизни суперзлодея: враги становятся ближе друзьям (которых у тебя зачастую и нет).

В данном ниже списке *преимуществ* и *недостатков* указано, на какие *базовые ходы* злодеев они могут влиять (если дано несколько вариантов, вам следует выбрать один).

Но этот список — лишь наиболее очевидные опции. Вы можете придумывать собственные варианты, когда создаете или развиваете Героя для вашей франшизы. Если вы считаете, что образу Героя требуется какая-то черта, но ее нет в списке, просто сформулируйте ее в паре слов и решите, на какой *базовый ход* она влияет.

Также *преимущества* и *недостатки* не привязаны к полу и расе Героя: их можно вписать в любой концепт, если это имеет смысл в рамках вашего сюжета.



ПРЕИМУЩЕСТВА

Акробат	Этот Герой невероятно ловок, проворен и быстр, его нелегко догнать или сбросить с хвоста. Отнимает успех на: ● вязаться в погоню
Амулет	У этого Героя есть магический предмет с одним полезным эффектом. Придумай, что это за эффект. Выбери любой базовый ход, от которого сила амулета отнимает успех.
Боевые искусства	Этот Герой виртуозно дерется голыми руками, его тело - идеальное оружие. Отнимает успех на: ● столкнуться (если Герой использует в бою сложные приемы и искусства)
Волшебство	Этот Герой сведущ в искусстве колдовства, будь то боевая магия, прорицания или защитные чары. Отнимает успех на (выбери одно): ● столкнуться (если Герой владеет боевой магией) ● планировать (если Герой может видеть будущее) ● сотворить (если Герой способен защищаться от темных сил)
Выносливость	Этот Герой способен выдержать самые страшные удары и не сломаться под пытками. Отнимает успех на (выбери одно): ● столкнуться ● запугать (если Героя пытаются)

Гаджеты	У этого Героя всегда есть в запасе хитроумные устройства, приборы и приспособления. Отнимает успех на (выбери одно): ● сотворить (если Герой использует гаджеты, чтобы обезвредить творение) ● вязаться в погоню (если Герой использует гаджеты, чтобы преследовать или скрыться от преследования) ● бахвалиться (если Герой использует гаджеты, чтобы выкрутиться из уязвимой позиции)
Гениальность	Этот Герой потрясающе умен, способен предвидеть различные исходы и разрабатывать ответные меры против злодейских планов. Отнимает успех на (выбери одно): ● планировать (если Герой гениальный стратег) ● сотворить (если Герой гениальный изобретатель) ● исследовать (если Герой гениальный исследователь или детектив)
Дружелюбие	Этот Герой легко заводит друзей, получает помощь и располагает к себе даже злейших врагов. Отнимает успех на (выбери одно): ● бахвалиться (если Герой отвечает добром на злорадство злодея) ● отвергнуть добро (если Герой поступает со злодеем дружелюбно и человечно)
Красота	Этот Герой невероятно красив, даже враги попадают под его чары. Отнимает успех на (выбери одно): ● бахвалиться ● перехитрить (если Герой использует свои чары, чтобы разгадать замыслы злодея)

Мастер клинки	Этот Герой отлично владеет холодным оружием. Отнимает успех на: ● столкнуться (если Герой использует в бою холодное оружие)
Находчивость	Этот Герой изворотлив, сообразителен и способен перехитрить кого угодно. Отнимает успех на (выбери одно): ● перехитрить ● планировать (если Герою нужно «переиграть» злодеев импровизацией) ● исследовать (если Герой хочет скрыть или выяснить что-то)
Оружие	У этого Героя есть уникальное оружие, наделенное особыми силами. Отнимает успех на: ● столкнуться (если Герой использует свое оружие в бою)
Отвага	Этот Герой необычайно храбр и стоек духом, его нелегко запугать и сломить. Отнимает успех на (выбери одно): ● запугать ● бахвалиться
Происхождение	Этот Герой ведет свой род от великих героев, правителей или даже богов. Отнимает успех на: ● бахвалиться
Символ надежды	Этот Герой - спаситель и защитник отчаявшихся, его прибытия ждут в час опасности, он пробуждает надежду даже в темнейший час. Отнимает успех на (выбери одно): ● запугать (других персонажей, пока этот Герой рядом) ● отвергнуть добро (если Герой предлагает злодею помощь или искупление) ● бахвалиться

Странник	Этот Герой много путешествовал, обладает богатым жизненным опытом и умеет находить верный путь в незнакомых местах. Отнимает успех на: ● ввязаться в погоню ● перехитрить (пока Герой находится в диких и опасных местах)
Стрелок	Этот Герой стреляет метко и быстро и способен поразить любую мишень. Отнимает успех на: ● столкнуться (если Герой использует в бою огнестрельное оружие)
Супер-способности	У этого Героя есть сверхчеловеческие таланты. Придумай, какие именно: суперсила, сверхскорость, полет, телекинез, телепатия или что-то еще. Отнимает успех на (выбери одно): ● столкнуться (если Герой сильнее обычных смертных) ● ввязаться в погоню (если Герой быстрее обычных смертных) ● сотворить (если сила Героя позволяет уничтожить творение злодеев) ● перехитрить (если Герой умеет читать мысли)
Транспорт	У этого Героя есть особое средство передвижения с парочкой скрытых приспособлений. Отнимает успех на: ● ввязаться в погоню (если Герой использует свой транспорт)

Убежище	У этого Героя есть надежная штаб-квартира, оснащенная всем необходимым. Отнимает успех на (выбери одно): ● исследовать (если объект исследования находится в убежище) ● перехитрить (систему охраны убежища) ● столкнуться (внутри убежища) ● вязаться в погоню (если Герой хочет укрыться в убежище)
Эрудиция	Этот Герой крайне начитан и сведущ, его нелегко провести, и он всегда находит ответы. Отнимает успех на (выбери одно): ● перехитрить (если хитрость злодеев касается области знаний Героя) ● сотворить (если творение злодеев относится к области знаний Героя)

Примечание: «Герои vs. планы и творения»

Обратите внимание: когда злодей хочет **планировать** или **сотворить**, **преимущества** Героя могут отнять у него **успехи**, даже если план еще не реализован, а творение не применено на практике. Но, как воскликнет не один десяток изумленных злодеев: «Как такое возможно?!»

В данном случае **преимущество** Героя срывает как бы «с прицелом на будущее». **Гениальность** Героя, конечно, не сломает гигантского робота-разрушителя прямо в лаборатории... но позволит обнаружить слабости в его конструкции позже, так что робот может стать **нестабильным** или **одноразовым**, а то и вовсе «**подвести злодея в самый ответственный момент**» (это, напомним, последствия **частичного успеха** и **провала** для хода **сотворить**). **Находчивость** Героя не даст ему испортить планы злодея в момент их возникновения, но делает их неэффективными на практике (что механически выражается в потере **успехов** и **шансов** от **планирования**).

НЕДОСТАТКИ

Гордыня	Этот Герой очень высокого мнения о себе, он уверен в своих способностях и не признает свои слабости. Добавляет успех к (выбери одно): ● бахвалиться (если злодей унижает самолюбие Героя) ● перехитрить (если злодей играет на самолюбии Героя)
Двойная жизнь	Этот Герой разрывается между нормальной жизнью и геройским долгом, он никак не может совместить две стороны своей жизни. Добавляет успех к (выбери одно): ● исследовать (если злодей изучает вторую жизнь Героя) ● запугать (если злодей угрожает разрушить вторую жизнь Героя)
Жажда мести	Этот Герой одержим целью отомстить кому-то за причиненное зло. Это желание туманит его рассудок и подталкивает к неверным решениям. Добавляет успех к (выбери одно): ● бахвалиться (если злодей напоминает Герою о цели его мести) ● перехитрить (если злодей провоцирует Героя отомстить) ● отвергнуть добро
Жажда славы	Этот Герой творит добро больше ради славы и почета, чем из чувства долга. Ему необходимо признание и восхищение его заслугами. Добавляет успех к (выбери одно): ● перехитрить (если злодей провоцирует Героя на глупости во имя славы) ● отвергнуть добро

Злой рок	В будущем этого Героя ждет какая-то беда, от которой он не сможет спастись, как бы ни старался. Добавляет успех к (выбери одно): ● исследовать (если злодей хочет узнать о злом роке Героя) ● бахвалиться (если злодей напоминает Герою о его злом роке)
Импульсивный	Этот Герой действует необдуманно и сгоряча, не планирует наперед и повинуетя эмоциям. Добавляет успех к (выбери одно): ● перехитрить ● запугать ● планировать
Корысть	Этот Герой падок на награды и материальные ценности, его просто подкупить или обмануть обещаниями богатства. Добавляет успех к (выбери одно): ● перехитрить (если злодей играет на жадности Героя)
Новичок	Этот Герой еще не имеет опыта в битвах со злодеями и совершает много ошибок. Добавляет успех к (выбери одно): ● запугать ● бахвалиться ● планировать
Одиночка	Этот Герой предпочитает работать один, часто отделяется от товарищей и не позволяет им себе помочь. Добавляет успех к (выбери одно): ● вязаться в погоню (если злодей застает Героя врасплох) ● планировать (если злодей готовит для одинокого Героя ловушку)

Перебежчик	Когда-то этот Герой был на стороне зла. Другие Герои и мирное население до сих пор не доверяют ему, а сам он боится своего прошлого. Добавляет успех к (выбери одно): ● отвергнуть добро ● запугать (если злодей угрожает разрушить новую, честную жизнь Героя)
Привязанность	У этого Героя есть близкие, которые очень ему дороги и которых он будет беречь от опасности любой ценой. Добавляет успех к: ● запугать (если злодей угрожает близким Героя)
Простак	Этот Герой наивен и не очень сообразителен, его легко обмануть и запугать. Добавляет успех к (выбери одно): ● перехитрить ● планировать
Сирота	Этот Герой потерял семью в раннем возрасте, что является для него тяжелой душевной травмой. Добавляет успех к: ● бахвалиться (если злодей напоминает Герою о его трудном детстве)
Скиталец	Этот Герой не имеет безопасного пристанища и странствует с места на место. У него есть только то, что можно взять с собой в дорогу. Добавляет успех к: ● столкнуться ● бахвалиться (если злодей демонстрирует свой статус и превосходство над нищим Героем)

Сладостра- стие	Этот Герой легко вступает в интимные связи и падок на соблазн красоты. Добавляет успех к: ● перехитрить (если злодей соблазняет Героя и флиртует)
Сострадание	Этот Герой патологически не способен идти на жертвы и мыслить рационально, если речь идет о чужих нуждах. Добавляет успех к (выбери одно): ● запугать (если злодей угрожает невинным) ● перехитрить (если злодей использует сострадание Героя против него)
Старость	Этот Герой уже стар, слаб и не может так же активно участвовать в приключениях, как более молодые герои. Добавляет успех к (выбери одно): ● столкнуться ● вязаться в погоню
Суперсла- бость	У этого Героя есть особая слабость. Реши, что это такое: аллергия на космический камень, уязвимость к определенному цвету или металлу, боязнь электричества или что-то еще. Добавляет успех к (выбери одно): ● столкнуться (если злодей применяет против Героя его слабость в бою)
Трусость	Этот Герой боится опасности, не любит рисковать и осторожничает в сложных ситуациях. Добавляет успех к (выбери одно): ● столкнуться ● запугать

Увечье	Этот Герой имеет физическую болезнь или травму, которая ограничивает его возможности. Добавляет успех к (выбери одно): ● столкнуться ● вязаться в погоню ● бахвалиться (если злодей высмеивает или унижает увечье Героя)
Честь	Этот Герой всегда стремится следовать правилам и кодексам и не переступит их, даже когда это выгодно. Добавляет успех к (выбери одно): ● перехитрить (если злодей использует кодекс Героя, чтобы обмануть его) ● столкнуться (если злодей сражается грязно против честного Героя)
Чувство вины	Этого Героя тяготит вина за какое-то событие в прошлом: смерть близкого, провал задания или страшное преступление. Добавляет успех к (выбери одно): ● бахвалиться (если злодей напоминает Герою о его темном прошлом) ● запугать (если злодей угрожает повторить инцидент из прошлого Героя) ● исследовать (если злодей копается в темном прошлом Героя)
Эгоизм	Этот Герой прежде всего думает о себе и ставит свои интересы выше желаний других. Добавляет успех к (выбери одно): ● отвергнуть добро ● перехитрить (если злодей использует эгоизм Героя против него)

«КРАСНЫЕ РУБАШКИ»

Не только Герои могут противостоять злодеям и представлять для них угрозу. Помимо Люка Скайуокера, принцессы Леи и Хана Соло, против Галактической Империи сражались сотни повстанцев (не говоря уже об эвоках). Под стенами Минас-Тирита с полчищами Саурана бились тысячные армии Гондора и Рохана. У этих воинов не было имен или характеров, мы почти ничего о них не знали, но все же они участвовали в сюжете.

Короче говоря, в любом сеттинге на стороне сил добра могут выступать не только Герои. На пути злодеев могут встать команды агентов, отряды воинов, стаи забавных лесных зверушек и т.д.

Фанаты сериала «Звездный путь» даже придумали особый термин для таких второстепенных добряков: «красная рубашка» (red shirt). Классические «красные рубашки» обладают тремя главными чертами:

- они на стороне добра, но не обладают сложными или интересными характерами.
- они минимально компетентны, но не обладают особыми талантами или способностями.
- они заменимы и целыми пачками выбывают из сюжета.

В «Злодеении» тоже есть **красные рубашки**. Они создают иллюзию массовости и в то же время дают возможность показать, насколько злодеи круты, страшны и опасны.

Допустим, простой фермерский сын, который только начал тренироваться для посвящения в рыцари, вынужден защищать королевский замок от войск лорда Абиссарала. Замок также защищают сотни королевских стражников, каждый из которых тренировался годами и имеет огромный боевой опыт. У кого больше шансов выжить и помешать злодеям? Конечно же, у фермерского сына! Ведь он — Герой вашей истории. А стражники, какими бы они ни были опытными, всего лишь **красные рубашки**. История не про них. Реализм здесь, как и всегда в «Злодеении», уступает дорогу правилам драмы.

Важно помнить, что статус **красной рубашки** никак не связан с социальным статусом, опытом и умениями персонажа — только с его сюжетной значимостью.

Вот еще несколько примеров **красных рубашек**, которых можно использовать в игре:

- эльфийские лучники в фэнтезийном мире
- полицейские в городе с супергероями
- армия или национальная гвардия в фантастическом боевике
- агенты Ми-6 в шпионском боевике

ЧИСЛЕННОСТЬ

Когда вы вводите в сцену группу **красных рубашек**, прежде всего вы должны определить **численность** этой группы.

По численности группы **красных рубашек** делятся на 4 типа:

- 1 — команда.** От пары до десятка статистов.
- 2 — отряд.** Пара десятков статистов.
- 3 — толпа.** От нескольких десятков до пары сотен статистов.
- 4 — армия.** Сотни или тысячи статистов.

СЮЖЕТНАЯ БРОНЯ

Сюжетная Броня у красных рубашек считается по этой формуле:

Разряд × 4.

Например, пятеро полицейских — это группа 1-го разряда, их **Сюжетная Броня** равна 4.
А отряд из двух десятков полицейских — группа 2-го разряда, и их **Сюжетная Броня** равна 8.

Когда злодеи атакуют, обманывают или запугивают **красных рубашек**, потеря **Сюжетной Брони** отражает убыль в численности группы. В то время как Герои могут выдержать десяток ударов и не дрогнуть перед лицом опасностей, **красные рубашки** десятками погибают, разбегаются или ведутся на злодейский обман.

УРОН

По умолчанию **красные рубашки** всегда снимают злодеям только 1 пункт **Сюжетной Брони** за раз. Суперзлодеям не положено падать жертвами случайных статистов.

По той же причине конфликт с красными рубашками не может поставить злодея в настолько уязвимую позицию, чтобы ему пришлось отвергнуть добро. Только истинные Герои могут вселить в злодеев сомнения.

Однако силы добра могут попросту превзойти злодеев числом. Если разряд **красных рубашек** численно больше, чем количество злодеев в сцене, с каждым пунктом разницы **красные рубашки** наносят на 1 урон больше.

Лорд Абиссарал и его рыцарь Калагор Черный бьются с сотней эльфийских лучников. По умолчанию стрелы и стилеты эльфов могут отнять у каждого злодея лишь 1 пункт **Сюжетной Брони**. Но разряд этой группы равен 3, тогда как злодеев в сцене только 2. Следовательно, эльфы могут отнять у каждого злодея по 2 пункта **Сюжетной Брони**: 1 базовый + 1 за разницу в численности.

ОЧКИ КРУШЕНИЯ

Рано или поздно суперзлодеи должны ошибиться, столкнуться с внезапными помехами и потерпеть поражение. Таковы законы массовой культуры: добро побеждает зло, а справедливость торжествует.

Злодей, конечно, может одержать локальную победу или на время достичь своей цели. В большинстве эпических историй обязательно есть момент (тот самый *«темнейший час»*), когда победа злодеев кажется неизбежной. И этот момент может тянуться довольно долго. Но в конце концов герои оправляются, собираются с новыми силами и вопреки всему побеждают зло. После «Империя наносит ответный удар» наступает «Возвращение джедая». За «Мстители: Война бесконечности» следует «Мстители: Финал».

Еще один закон массовой культуры гласит: *чем ближе злодей к триумфу, тем ближе он и к провалу.*

Парадокс? Как бы не так. Просто вспомните, сколько раз вы видели нечто подобное. Злодей глумится над скованным героем, пока таймер отсчитывает последние секунды до запуска Большого Злого Устройства... Но на 00:00 ничего не происходит, потому что союзники героя тем временем пробрались на базу и перерезали провода.

Или вот грозная армия злодея бросается в последнюю атаку на беззащитный город... И тут сбоку слышатся боевые кличи подоспевших союзников. Злодей оборачивается и потрясенно шепчет: «Не может быть...» Потому что впереди скачет герой, которого все считали погибшим.

Конечно, игра в **«Злодеяние»** не должна всякий раз превращаться в грустную историю о неизбежном поражении. Чтобы игра была интересной, в ней должен быть элемент непредсказуемо-

сти, должен быть шанс окончательного торжества зла. Но в то же время, игроки не почувствуют себя настоящими суперзлодеями, пока не ощутят на себе законы массовой культуры. А законы эти таковы, что сам нарратив сопротивляется злодеям, пытаясь привести историю к «хэппи-энду» и победе добра.

Для этого в игре существуют **Очки Крушения**.

ПРАВИЛА КРУШЕНИЯ

Напомню, что в **«Злодеянии»** любой бросок кубиков имеет три градации успеха: *частичный, полный и исключительный*. Если злодей выбрасывает *полный успех*, то у него получается ровно то, чего он хотел. А ведущий получает **Очко Крушения**.

Каждый раз, когда ведущий получает **Очко Крушения**, он берет себе **1d6**. Из сцены в сцену, из эпизода в эпизод копятся **Очки Крушения** и кубики в запасе ведущего. И когда придет время, **Крушение** обрушивается на головы злодеев.

Если в запасе ведущего есть хотя бы один кубик, раз в сцену он может устроить злодеям **Крушение**. Для этого ведущий бросает кубики из накопившегося запаса. Этот бросок следует тем же правилам, что и все прочие броски, — то есть, *успехом* считается результат 5 или 6.

Число успехов определяет, насколько серьезным будет **Крушение**.

0 успехов — Крушения не произошло. Ведущий не может устроить новое Крушение до конца сцены.

1-3 успеха — **помеха**. Что-то пошло не по плану. Силы добра получили новый шанс. Планы злодеев нарушены, но еще не провалились.

4-7 успехов — **опасность**. Силы добра получают неожиданное и значительное преимущество. Планы злодеев рухнут, если срочно что-то не предпринять.

8 и более успехов — катастрофа. Силы добра получают решающее и неоспоримое преимущество. Планы злодеев полностью провалились, и ничего тут уже не поделаешь.

УПРАВЛЯЯ КРУШЕНИЕМ

Как ведущему решить, когда устраивать **Крушение** и сколько кубиков бросить? Как не бросить слишком много или слишком мало? И тут нам на помощь снова приходит система **6-ти актов**.

Число кубиков Крушения, которые вы можете бросить за раз в каждом акте, считается по формуле:

$$\text{№ акта} \times 2.$$

Вот как это работает:

1 акт. «Зов к приключениям».

В этом акте вы можете бросить до 2 кубиков **Крушения** за раз.

2 акт. «Первый порог».

В этом акте вы можете бросить до 4 кубиков **Крушения** за раз.

3 акт. «Плохие парни наступают».

В этом акте вы можете бросить до 6 кубиков **Крушения** за раз.

4 акт. «Главное испытание».

В этом акте вы можете бросить до 8 кубиков **Крушения** за раз.

5 акт. «Темнейший час».

В этом акте не бросайте кубики Крушения. Дайте злодеям насладиться триумфом и вкусить его плоды.

6 акт. «Кульминация и развязка».

В этом акте вы можете бросить все кубики **Крушения**, которые у вас есть.

Учтите: то, что вы можете устроить **Крушение** почти в каждом акте, не значит, что вы *должны* это делать.

Вы можете вообще не использовать **Крушение** в первых пяти актах. Пусть злодеи естественным образом придут к успеху. А потом бросьте все накопленные кубики **Крушения** в последнем акте и устройте злодеям катастрофу покруче.

Но если вам кажется, что злодеям слишком легко все даётся, вы всегда можете создать небольшое **Крушение** в середине игры. Ориентируйтесь на динамику игры: иногда она складывается сама собой, а иногда ее требуется оживить.

ЗЛОДЕЙСКАЯ ИСТЕРИКА

Когда ведущий делает бросок **Крушения**, все успехи удаляются из его запаса. Но те кубики, на которых успеха не было, остаются у ведущего и могут использоваться снова.

Например, если ведущий бросил 10 кубиков **Крушения**, и у него выпало 5 успехов, в его запасе остается еще 5 кубиков. Ведущий не обязан сообщать игрокам точную информацию, но все же ему следует сказать, остался ли у него еще запас **Крушения**.

Если у ведущего остались еще кубики, это значит, что он может устроить злодеям несколько **Крушений** одно за другим, сцена за сценой. Однако злодеи могут ему в этом помешать.

Для этого, сразу после успешного **Крушения**, кто-то из злодеев должен устроить **злодейскую истерику**.

Помните, как в кино разъяренный злодей убивает случайного приспешника? Или взрывает собственную базу, чтобы похоронить героев под обломками? Или принимает смертельную дозу суперсыворотки и превращается в монстра, чтобы убить всех вокруг? Вот это и есть **злодейская истерика**. Импульсивное и необдуманное действие, вызванное злобой и потрясением от неудачи.

Чтобы устроить **злодейскую истерику**, сразу после **Крушения** кто-то из злодеев должен сделать свой **ход порока**. Он не получает за это **Авторитет**. Вместо этого он отнимает у ведущего все оставшиеся **Очки Крушения** (включая даже те, которые ведущий не использовал в броске).

Злой волшебник Мракозз (архетип **Колдун**) обнаружил, что принцесса Сальвария сбежала из его темницы, спасенная забавными лесными зверушками. Беглецы уже почти скрылись за горизонтом. Это плохо для Мракозза: кровь принцессы была нужна ему для проведения кошмарного ритуала.

* Ведущий бросил 7 кубиков **Крушения** и получил 4 успеха. Он создает **опасность** для планов Мракозза. Еще 3 кубика остаются в его запасе.*

В гневе Мракозз призывает чудовищное торнадо, которое несет за беглецами. Игрок уточняет, что торнадо при этом уничтожает казармы, где расположились гоблины-слуги Мракозза. Все, кто был в казармах, погибают. Игрок удаляет из листа злодея точку **Слуг**, чтобы отразить гибель гоблинов. Строго говоря, игрок не обязан терять ресурс, но подобная жертва добавляет истерике повествовательного веса.

* Колдун, таким образом, призвал силу с ужасным побочным эффектом. Ведущий теряет оставшиеся 3 кубика. В ближайшее время он не сможет устроить новое **Крушение**.*

Злодейская истерика подчиняется трем простым правилам:

- ее может устроить только один злодей в сцене
- ее может устроить только тот злодей, которого коснулось **Крушение**
- ее нужно устроить до конца сцены

Если сцена закончилась, а **злодейскую истерику** так никто и не устроил, ведущий сохраняет свои **Очки Крушения** и может снова устроить **Крушение** в следующей сцене.

ВИДЫ КРУШЕНИЯ

Как именно происходит **Крушение**, зависит от контекста вашей истории и от фантазии ведущего. Но чтобы ведущему было проще фантазировать, мы описываем здесь несколько основных видов **Крушения**.

По сути, каждый вид **Крушения** — это сюжетный прием, который вы видели во множестве историй. Каждый вид Крушения может быть и *помехой*, и *опасностью*, и *катастрофой*. Поэтому для каждого вида мы приводим по три примера.



Задержка.

Что-то, срочно нужное злодеям, вдруг требует дополнительного времени или труда.

Помеха: из-за технических неполадок супербомба взорвется не прямо сейчас, а минутой позже.

Опасность: для активации супербомбы нужен еще час времени.

Катастрофа: злодеи упустили момент лунного затмения, необходимый для активации супербомбы. А следующее затмение будет через 6000 лет.



Подкрепление.

Иногда этот прием еще называют «кавалерия». К силам добра поспевает неожиданная помощь и поддержка.

Помеха: **команда** забавных зверушек освобождают Героя из темницы в замке злодеев.

Опасность: к замку злодеев приближается орел со свежим **отрядом** бойцов.

Катастрофа: союзная **армия** всех свободных народов (и орлы) атакует замок злодеев.



Второе дыхание.

У сил добра обнаруживаются новые силы, неизвестные способности или неожиданное мужество.

Помеха: почти поверженный Герой находит оружие.

Опасность: у Героя пробуждаются магические силы его покойного учителя. Герой получает дополнительное преимущество.

Катастрофа: верховный бог наделяет Героя своей силой. Герой получает 2-3 дополнительных преимущества.



Твист.

Раскрывается некая тайна, которая рушит планы злодеев и меняет расстановку сил в пользу добра.

Помеха: двойной агент уже не на стороне злодеев.

Опасность: в супероружии есть фатальный изъян, и Герои знают о нем.

Катастрофа: артефакт, который злодеи искали все это время — подделка.



Возвращение Героя

Мало что портит злодеям настроение так, как возвращение в строй погибшего, пропавшего или сломленного Героя. Учтите: этот вид *Крушения* — не повод постоянно «лечить» ваших Героев. Его есть смысл применять именно к тем Героям, которых злодеи уже победили.

Помеха: побежденный Герой восстанавливает 1-2 пункта Сюжетной Брони.

Опасность: побежденный Герой восстанавливает 3-5 пунктов Сюжетной Брони.

Катастрофа: побежденный Герой восстанавливает 6-8 пунктов Сюжетной Брони.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Независимо от того, какой формат и жанр франшизы вы выбрали, у вас могут возникнуть эти вопросы. Как начать игру? Что должно быть в первой сцене? Как заявить конфликты и представить Героев?

Вы вольны экспериментировать и начинать игру как вам угодно, но для вашего удобства мы предложим здесь три простых рекомендации.



Поманите Мотивами

Мы уже говорили о том, как важно поощрять **Мотивы**. Начиная эпизод, сформируйте ситуацию, в которой все злодеи будут так или иначе заинтересованы. Создайте завязку, которая сразу предлагает злодеям возможности для воплощения их **Мотивов** (или даже **Замыслов**).

Илья проводит игру в жанре космооперы для трех игроков. Дарья играет за лорда Тулата, темного мистика в поисках древних артефактов (**обогащение**). Ксения играет за Дзил, ученицу Тулата, опасную убийцу со склонностью к жестокости (**разрушение**). Алиса играет за Кайсину, наемницу на службе Тулата, которая хочет отомстить предавшему ее преступному картелю (**мечь**).

Илье приходит в голову идея для первого эпизода: на отдаленной планете якобы выставлен на торги голографический свиток, написанный могучим темным колдуном древности. Что ж, мотив для Тулата (ценная вещь) есть, но как быть с остальными?

Илья добавляет, что торговец, предлагающий свиток, проживает в мирном поселке звездных шахтеров. Подходящее место, чтобы Дзил могла что-нибудь разрушить или подвергнуть жизни опасности. А заодно добавим, что свиток хочет перекупить агент того самого картеля, что так насолил Кайсине. Может быть, это даже кто-то из ее бывших напарников.

Теперь, даже не принимая во внимание взаимные обязательства злодеев, Илья создал ситуацию, где каждый из них найдет для себя что-то интересное.



Начните в гуще событий

Не затягивайте со вступлением. Слишком многие игры начинаются с того, как персонажи собрались, снарядились, обсудили план действий... И вот, прошло два часа реального времени, а история так и не сдвинулась с места.

Начните в тот момент, когда интересные события готовы разразиться прямо здесь и сейчас. Дилижанс с золотом подъезжает к засаде. Флот захватчиков завис над планетой. Дарт Вейдер и его слуги мчат во весь опор за мятежной принцессой и похищенными чертежами.



Дописывайте прошлое, развивая настоящее

Меньше всего вам сейчас надо, чтобы первые динамичные сцены потонули в выяснении вопросов типа «а как это работает?» и «а как так получилось?» Решайте такие вопросы ретроспективно: помните, что *ходы* злодеев могут влиять не только на настоящее, но и на прошлое. Нельзя ли было заранее подкупить охрану дилижанса? Можно, давайте кинем кубики и посмотрим, удалось ли вам **перехитрить** охрану до начала истории! Что мы знаем о планете, которую собираемся захватить? Давайте бросим кубики и **исследуем**, что узнала ваша разведка за последние месяцы!

ЗА МАСКАМИ АРХЕТИПОВ

Когда игрок выбирает *архетип* для своего злодея, он сообщает вам не только перечень своих ходов и способностей. Он намекает вам на то, что хотел бы видеть на игре. Если игрок взял **Кромсателя**, значит, он хочет схваток и погонь, экшена, драматичных поединков и вендетт с Героями. Игрок, взявший **Чудовище**, собирается разрушать все на своем пути, наводить ужас и охотиться за Героями как неукротимая сила природы.

А **Колдун** наверняка не откажется разгадать парочку тайн-которых-человек-знать-не-должен и сотворить богохульные заклания со странными эффектами.

Короче говоря, выбранные игроками *архетипы* подсказывают вам, *о чем* и *какой* должна быть ваша игра. Их **ходы порока** намекают, какие ситуации есть смысл создавать на игре. Например, **Гению** обязательно понадобятся устройства с непредсказуемым эффектом, а **Чудовищу** — противники, которые будут его дразнить и отвлекать.

Еще больше информации дают вам те ходы и ресурсы, которые выбирают игроки. Когда вы ведете игру, попробуйте следовать такому правилу: в каждом эпизоде каждый из злодеев должен хотя бы раз (а лучше больше) иметь возможность использовать свой уникальный ход или свои ресурсы. Будьте фанатом злодеев и дайте им проявить себя.

Далее даны несколько советов и рекомендаций, как адаптировать игру под каждый *архетип*.

БОСС

Босс зачастую не марает руки в схватках с Героями. Чаше он организует и раздает команды из жерла вулкана или роскошного пентхауса. В то же время, Босс очень социален: он способен запугать и впечатлить кого угодно. Дайте Боссу персонажей, которых он мог бы обманывать, подкупать, запугивать и шантажировать: продажные политики, нечистые на руку бизнесмены, преступники-конкуренты. При помощи своей угрожающей ауры, ума, познаний в политике и бизнесе Босс способен обеспечить всю свою организацию связями, влиянием, слугами и деньгами. Давайте Боссу побольше возможностей демонстрировать другим свои богатство, власть и репутацию. И в то же время, дайте ему возможность уничтожить верных слуг и ценное имущество в припадке злобы или из холодного расчета.

Еще одна область, где Босс особенно хорош — это «мирные» взаимодействия с Героями. Дайте ему пообщаться с Героем на банкете, или привязать пленного Героя к лазерному станку и затем рассказать все свои планы, или принизить мотивы и предысторию Героя за партией в покер. Это не только ослабит Героев, но и даст Боссу его долю злодейской славы.

ИМПЕРАТОР

Император — еще один архетип, который не предполагает активного присутствия в гуще событий. Обычно он предпочитает черный трон в укрепленной твердыне. Ярче всего Император может себя проявить в общении с другими злодеями. Давайте Императору возможности для такого общения: раздать поручения, отдать приказы, проверить верность подчиненного, разработать для других злодеев дьявольский план. Планирование вообще может стать основной фишкой Императора: даже если он не присутствует на месте событий лично, его хитрые замыслы помогают другим злодеям. А описывая, какие хитрости и козни он припас на этот раз, игрок точно не заскучает.

Дуальность Императора в том, что он может составлять блестящие планы и стратегии, но гордыня и эго вынуждают его рисковать успехом. Он может сломать любой свой план, лишь бы доказать свое могущество и превосходство над всеми. Провоцируйте Императора: пусть ваши Герои и другие персонажи действуют так, чтобы Императору захотелось рискнуть успехом своих же планов и покрасоваться.

КРОМСАТЕЛЬ

На первый взгляд архетип Кромсателя весьма прямолинеен. Он хорош в экшене, в погонях и драках, вот и все. И правда, чем больше физических испытаний и экшен-сцен вы дадите Кромсателю, тем лучше.

Но поистине звездный час Кромсателя наступает, когда вы сводите его и Героя в поединке с высокими ставками. Каждый такой поединок стоит сделать целым событием. Раскрывайте тайны; поощряйте обмен драматичными и колкими репликами; сделайте ставки максимально личными и для Кромсателя, и для Героя. Личный, персональный уровень конфликта — вот тот волшебный элемент, который превращает Кромсателя из простого громилы-убийцы в злодея оперных масштабов. Осыпьте вашего Кромсателя насилием и мелодрамой, и он засияет.

ГЕНИЙ

Смысл Гения в том, чтобы изобретать и исследовать ВО ИМЯ НАУКИ!, не заботясь о морали и последствиях. Создавайте для Гения ситуации, когда его эксперименты угрожают множеству жизней (возможно, даже его собственной). Назначайте для его опытов цену поужаснее: луч смерти станет еще страшнее, если его подзарядка требует высасывать жизнь из десятка слуг.

Гений также может стать «снабженцем» всей злодейской организации. Акцентируйте внимание на том, как его устройства и машины помогают другим злодеям. В то же время, Гений — это, прежде всего, безумный ученый. А безумные ученые редко осознают всю страшную мощь своих открытий. Прикиньте, какие непредсказуемые побочные эффекты может вызвать очередной эксперимент. А потом предложите Гению наплевать на последствия и все равно нажать на кнопку.

КОЛДУН

В каком-то смысле Колдун — это магический «брат» Гения. Он точно так же может выступать «снабженцем» злодейской команды: создавать мистические артефакты и демонических слуг, добывать информацию при помощи магии, получать нечестивые дары и узнавать запретные тайны от потусторонних «друзей».

Но архетип Колдуна не сводится к одному только сотворению ресурсов. Возможность использовать темные силы в бою, высасывать жизнь из своих жертв и принимать облик монстра дают Колдуну преимущество в физических конфликтах. А способность узнавать скрытые помыслы Героев, обольщать и обманывать при помощи магии приближают его к архетипичному искустителю. Следите, к чему больше склонен игрок за Колдуна: колдовские эксперименты, боевая магия или искушение неосторожных. Дайте коварному Колдуну цели для обмана (скажем, недалекий правитель — идеальная жертва для советника-чародея). Создайте для боевого Колдуна достойного магического противника (дуэль волшебников — всегда превосходное зрелище). И придавайте чернокнижия жуткие побочные эффекты: пусть Колдун сеет беды вокруг себя.

ПСИХОПАТ

Главное, в чем блистает Психопат — это умение действовать на нервы конкретному Герою. Даже если Психопат не взял ход «*Ты дополняешь меня*», злодеи этого типа так и метят в архивраги какого-нибудь Героя. Джокер для Бэтмена, Зеленый Гоблин для Человека-Паука, Джим Мориарти для Шерлока Холмса. У других злодеев могут быть более масштабные планы, они могут представлять более глобальную угрозу. Но Психопат бьет туда, где болит сильнее всего.

Если у вас в игре есть Психопат, то вашим Героям (хотя бы некоторым) нужны слабости и уязвимости, которые Психопат сможет использовать. Любимая девушка, тайная личность, сострадание к незнакомым людям — в руках Психопата все это может стать рычагами давления на Героя и обеспечить конфликтам высокие личные ставки.

Дуальность Психопата в том, что хоть *Обязательства* и привязывают его к другим злодеям, его неумный садизм легко может поставить под удар и их, и его самого, и все злодейские

планы. Давайте Психопату возможности уничтожить ресурс, подставить другого злодея или похоронить план ради сиюминутной жестокости. В идеале даже другие злодеи должны опасаться Психопата и не знать, чего от него можно ждать. Так дайте Психопату шанс проявить свою непредсказуемость.

НАЕМНИК

Из всех архетипов **«Злодеяния»** Наемник, быть может, ближе всех к традиционному герою-приключенцу. Он нацелен на «благородный» риск, дерзкие нападения и пренебрежение выгодой ради доведения дела до конца. Дайте Наемнику проявить свою хитрость и авантюризм: подготовить засаду, проникнуть в охраняемую крепость, словчить в бою и одолеть опасную цель.

Если Наемник взял себе **кодекс чести**, ставьте его перед выбором: достижение цели или верность кодексу? И даже если **кодекса** у Наемника нет, подводите его к вопросу: что для него важнее — результаты и репутация или личные желания? Все **Обязательства** Наемника так или иначе связаны с долгом или необходимостью расплатиться с другими злодеями. Противопоставьте необходимость расплаты **Мотиву** Наемника. Создайте ситуации, где можно либо выполнить Обязательство, либо воплотить Мотив, но одно исключает другое. И дайте Наемнику выбрать.

ЧУДОВИЩЕ

Возможности Чудовища могут на первый взгляд показаться ограниченными. Это нечто грозное и страшное, оно хорошо крушит и убивает... и, собственно, все. К тому же, многие чудовища проводят много времени в какой-то одной локации: вспомним классический образ дракона-стража, который преграждает героям проход. Так что же, Чудовищу придется всю игру в этом проходе сидеть, пока Герои до него не дойдут?

Не совсем. Во-первых, образ Чудовища может кардинально поменяться в зависимости от **Мотива**. Даже классический дракон может жечь города (**разрушение**), может собирать горы золота (**обогащение**), а может искушать путников тайным губительным знанием (**порча**). Во-вторых, если мы посмотрим на **Обязательства** Чудовища, то увидим там тему *вынужденного подчинения*. Так или иначе, Чудовище, будучи таким грозным и сильным, вынуждено все-таки слушаться других злодеев. Почему? Как оно к этому относится? Планирует ли взбунтоваться и освободиться? В этих вопросах лежат завязки драматических конфликтов, которые ведущий может предложить Чудовищу.

Присутствие в игре Чудовища автоматически означает увеличение масштабов происходящего. Этот архетип способен сокрушать целые армии и разорять города, так что убедитесь, что Чудовищу есть где развернуться в вашем мире. В то же время, самый интересный момент в жизни любого дракона — встреча с достойным рыцарем. Выберите среди Героев того, кто мог бы стать победителем Чудовища, и подводите к столкновению именно с этим Героем. Возможно, это столкновение перерастет в долговременную вражду, в вендетту. Такой персональный эпический конфликт наверняка будет приятен игроку.

РОЙ

Игроку за Рой приходится быть осторожным. У него нет *сильной Черты*, поэтому его **Сюжетная Броня** всегда невелика. Чтобы выжить и добиться успеха, Рою постоянно нужны **Слуги**. Ему приходится постоянно пополнять свои ряды, поглощая и подчиняя себе другие формы жизни.

Это обязывает ведущего к увеличению масштабов игры. Рою некого будет поглотить, если в истории не участвует и десятка персонажей. Рою нужны большие массы населения, нужны статисты и масштаб конфликта. Рой блистает в ситуациях, где

важны численность и напор. Особенно если при этом можно пожертвовать парой сотен своих копий. Поощряйте креативное использование Роем своих **Слуг**: копание в памяти своих копий, планирование коллективным разумом, психические атаки на Героя и т.п.

Мотив жертвования вообще очень важен для Роя. Предлагайте ситуации, где успеха можно достигнуть, пустив кого-то под нож, будь то детища самого Роя или другой злодей. И посмотрите, какой выбор сделает коллективный разум.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как бы хороша ни была ваша франшиза, все самые лучшие истории стоит когда-нибудь завершить. Эпическим ярким сюжетам подобают эпические яркие финалы. Вопрос в том, когда и как следует закончить игру.

Если речь идет о **блокбастере**, все относительно просто. Игра заканчивается, когда будут разыграны **6 актов** вашей истории. Если же вы играете в **мультсериал** или **эпопею**, все немного сложнее. Но вы можете понять по нескольким «сигналам», стоит ли закончить игру в ближайшем будущем.

Падение Героев

Без Героев история не может продолжаться, ведь тогда злодеям попросту не с кем будет бороться. Если у большинства Героев осталось совсем мало **Сюжетной Брони**, или большая часть Героев выбыла из игры, это хороший знак. Игру пора двигать к финалу. Дайте оставшимся Героям в последний раз схлестнуться со злодеями в противостоянии и посмотрите, что получится.

Избыток Крушения

Если последние эпизоды складывались так, что у вас образовался избыток **Очков Крушения** (больше 15), быть может, настало время для грандиозного финала. Возможно, грядет катастрофа, которая полностью похоронит все замыслы злодеев. Подведите историю к финальной главе и приберегите запас кубиков Крушения для особо острого и драматичного момента.

Воплощение Замыслов

В тех форматах франшизы, где используются **Замыслы**, сигналом к близости финала может стать то, что большинство злодеев вот-вот воплотят или уже воплотили свои **Замыслы**.

Это значит, что глобальный «темнейший час» всей вашей франшизы пройден. А значит, настает время для кульминации и развязки.

Если в вашей франшизе есть сквозные сюжетные арки, перед финальным эпизодом их стоит подвести к завершению. Последний эпизод станет еще круче, если закроет большинство вопросов и спустит курки у развешанных ружей. Но даже если сквозных сюжетов у вас нет, выкрутите эпичность финального эпизода на максимум. Задайте самые высокие ставки. Поставьте на кон все, что есть у Героев. И потребуйте всего, что есть у злодеев. Переверните статус кво с ног на голову. Разнесите знакомый сеттинг на куски. И будьте фанатом злодеев до последнего: победят они или проиграют, пусть они уйдут в лучах славы.

СМЕНА ТОНА: ТРАГИЧЕСКИЕ АНТИГЕРОИ

Давно известно выражение: «Каждый из нас — герой своей собственной истории». Многие злодеи вовсе не думают о себе как о злодеях. Эдди Брок из историй о Человеке-Пауке не считал себя злодеем историй о Человеке-Пауке, даже когда стал носить костюм из черной инопланетной слизи, убивать людей и называться «Веном». С его точки зрения, он был героем истории об Эдди Броке, парне с трудной судьбой, которому выпал шанс рассчитаться со злыми обидчиками.

И вот что еще интересно. Когда тот, кого мы обычно считаем злодеем, оказывается в центре повествования, его характер и поступки быстро обрастают гранями и нюансами. Они обретают трехмерность, которая классическим злодеям не свойственна. Джокер мог быть гогочущим гангстером-психопатом без особой глубины, пока был просто «врагом Бэтмена №1». Но когда он стал вторым главным героем в комиксе «Убийственная шутка», у него появились персональная философия и трагизм характера.

Поскольку в «**Злодеянии**» злодеи по умолчанию находятся в центре повествования, неудивительно, что персонажи игроков могут за время игры перерасти рамки чистого злодейства. Просто потому, что игрокам станет интересно развить эти характеры и придать им глубины. Злой волшебник в черной башне может стать человеком, который творит зло лишь потому, что хочет вернуть к жизни любимого. Наемный убийца порой оказывается жертвой обстоятельств и чужого предательства. Сумасшедший маньяк неожиданно проявит здравомыслие, если ему предложат помощь и реабилитацию.

И в какой-то момент вы можете обнаружить, что ведете уже не столько игру про злодеев, сколько игру про антигероев, которые трагически ошиблись и сделали неправильный выбор. Это несколько иной стиль игры, чем «**Злодеяние**» изначально предполагает. Но он тоже возможен. Вам в таком случае следует помнить о двух вещах.

Во-первых, правила и механики игры от смены тона не меняются. Злодеи все еще могут бахвалиться, хитрить и запугивать, тратить ресурсы и т.д. **Крушение** тоже никуда не исчезает. История антигероя, как правило, трагична. А какая же это трагедия без крушения планов и надежд?

Во-вторых, продолжайте подкидывать персонажам возможности *поддаться темной стороне*. Какими бы сложными ни стали их характеры, если персонажи игры под названием «**Злодеяние**» не совершают никаких особых злодеяний — возможно, это не та игра, которая нужна вам прямо сейчас. Поощряйте зло, какими бы сложными мотивами или благими целями персонажи его не оправдывали. Делайте злые поступки легкими и соблазнительными. Возьмите на себя роль персонального искusstителя.

СОДЕРЖАНИЕ

➔ Глава 1. «Введение».....	2
➔ Глава 2. «Жанры и структура игры».....	12
➔ Глава 3. «Персонаж»	23
➔ Глава 4. «Базовые ходы»	56
➔ Глава 5. «Архетипы»	70
➔ Глава 6. «Франшиза»	98
➔ Глава 7. «Ведущий»	114

АВТОРЫ ИГРЫ

Идея и правила: Федор Кукин

Дизайн и верстка: Ксения Таргулян

Иллюстрации: Ксения Таргулян, Дарья Аксенова

Игру тестировали: Ксения Таргулян, Дарья Аксенова, Борис Курочкин, Алиса Шпилькина, Борис Сибекин, Сергей Машковский, Ольга Фокина, Алексей Кучеренко, Нара Костанян, Никита Холодилов, Никита Чернышев, Максим Лебедев, Софья Шульц, Игорь Черепанов.



КОНЕЦ!!